

RÈGLES AVANCÉES D&D
JEU D'AVENTURES
TSR™
Fiend Folio™
Receuil de créatures Malfaisantes et Bienvaillantes
THE FIEND FACTORY
TSR™
The Game Wizards



Edité par
Don Turnbull




Dans les premiers jours du jeu de rôle, lorsqu'une simple feuille de papier et un crayon étaient nos seuls outils, et où les dés déterminaient notre destin, Gary Gygax a écrit : "Le secret que nous devrions tous connaître, c'est que la vie est un jeu et que nous jouons tous un rôle." Dans le monde de "Donjon et Dragon", ce rôle est souvent confronté à des défis sous la forme de monstres, créatures et adversaires en tous genres.

La magie de ces premières éditions réside dans la simplicité des règles et la complexité des scénarios. Les monstres, en particulier, étaient le cœur battant de chaque aventure, apportant à la fois la menace et le mystère. Comme l'a si bien dit Gygax : "Le jeu de rôle n'est pas un jeu au sens où nous l'entendons, mais plutôt une forme d'art."

Ce livre est un hommage aux monstres classiques qui ont façonné tant d'aventures mémorables. Il cherche à ramener à la vie ces créatures qui, bien qu'elles puissent sembler simples à première vue, sont profondément ancrées dans l'histoire du jeu de rôle. Car comme le disait un autre grand maître du jeu de rôle, Dave Arneson : "C'est l'imagination, et non les points de vie, qui fait la vraie puissance d'un monstre."

Parmi ces créatures, nombre d'entre elles ont vu le jour dans les pages du magazine "White Dwarf", une institution britannique qui a joué un rôle clé dans la popularisation des jeux de rôle et des jeux de figurines. Depuis 1977, "White Dwarf" a été le berceau de nombreux monstres, aventures et scénarios qui sont devenus des classiques du genre.

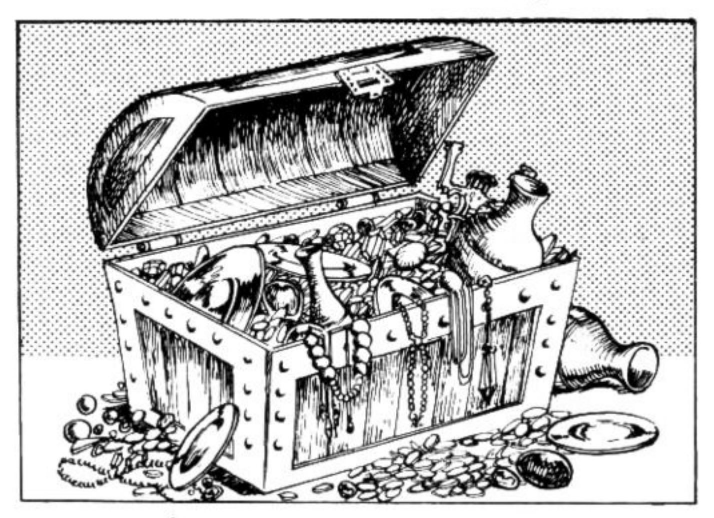
Ainsi, chers lecteurs, je vous invite à plonger dans ces pages avec le cœur d'un aventurier et l'esprit d'un rôliste. Que chaque monstre que vous rencontrerez ici vous rappelle les joies simples des premières parties, l'émerveillement de découvrir un monde rempli de mystères, et les pages épiques du légendaire "White Dwarf".

"Il y a des moments dans la vie qui surgissent comme par magie, des instants qui ressemblent à la découverte d'un trésor longtemps oublié. Récemment, mes mains ont retrouvé les vieux parchemins du Fiend Folio originel, et l'émotion m'a envahi. Que devais-je en faire ? Les laisser prendre la poussière dans un coin sombre ? Les ranger parmi d'autres ouvrages dans ma bibliothèque ? Non, ces textes méritaient mieux. Qui, de nos jours, oserait présenter des monstres dotés de seulement 2 points de vie dans nos parties épiques de jeu de rôle ? Pourquoi ces créatures semblaient-elles si fragiles, si délicatement anciennes ? Parce qu'elles incarnaient une menace véritable : la terreur d'un coup critique, la frayeur d'un double "20", l'angoisse d'une paralysie ou la simple interruption d'un sort puissant lancé par un mage. et puis, avant de mourrir ne pouvait-il pas invoquer son dieu, ou lancer un sort ?

Et quel plaisir, avouons-le, de trancher des squelettes avec une épée aiguisée ! Nous l'avons tous fait au moins une fois. Qui parmi nous n'a pas vibré à l'idée de se faufiler dans une pièce sombre, épée à la main, prêt à affronter la horde de gobelins qui nous attendait ? Et puis, après la victoire, chanter à tue-tête : "Des gobelins, des gobelins, des gobelins !!" Ces moments, si simples en apparence, étaient pourtant si gratifiants.

Il n'y a pas de "petits" monstres. Sous leur apparence modeste, parce qu'ils ne valaient pas beaucoup de points d'expérience, nous les avons négligés, oubliés... Aujourd'hui, face à des monstres titanesques dotés de centaines de points de vie et de classes d'armure atteignant 32, pourquoi s'aventurer avec de simples créatures de dix points de vie ? Parce que c'est un défi stimulant, parce que les calculs sont plus simples, et parce que le jeu est, au final, plus authentique. Pour les passionnés du "rétrogaming", j'ai inclus à la fin de cet ouvrage une table de rencontres "old school". Merci pour votre passion du jeu de rôle, et une pensée éternelle à Gary Gygax, qui nous a éclairé de sa lumière."

# TREASURE CHEST



COFFRE AU TRÉSOR est ouvert aux contributions concernant les monstres D&D, les règles supplémentaires, les classes de personnages, les systèmes magiques, les objets, les astuces et les pièges, etc.

# New Magic Item

**Aiguille au Pouvoir Incalculable**
**par Julian Cable**

Cette aiguille ressemble à une aiguille à coudre ordinaire. Elle est généralement trouvée dans une boîte en bois doublée de velours. Elle possède le pouvoir que celui qui la trouve soupçonne qu'elle ait, par exemple, si un joueur pense que c'est une aiguille de désintégration, alors pour lui, elle sera toujours un désintégrateur et rien d'autre. Cependant, tout autre joueur peut avoir son propre pouvoir pour l'aiguille (y compris les pouvoirs nuisibles, par exemple, si un joueur croit que l'aiguille, en la ramassant, est empoisonnée, il devrait : réussir son jet de sauvegarde contre le poison.

L'aiguille ne peut pas avoir le même pouvoir pour deux personnages ou plus : Chaque fois qu'un pouvoir est utilisé, l'énergie propre d'un personnage est grandement utilisée et une perte de 5 points de la caractéristique principale doit être faite au personnage. Cette perte d'énergie (points RP) ne peut pas être récupérée avant un mois.

***Ayant établi un précédent dans le dernier numéro avec l'introduction d'une classe de personnage plutôt inhabituelle, Le Pervers, nous laissons place cette fois à une autre :***

# The Scientist

**by Dave Langford**

Le sage Figgis a observé avec anxiété une nouvelle classe parmi nous : les Scientifiques. La condition primordiale pour cette race étrange est l'Approche Scientifique, calculée en ajoutant l'Intelligence à la Sagesse, en divisant par 2 et en soustrayant la racine carrée de la différence entre la Dextérité et le Charisme. Il semble que les Scientifiques aiment faire les choses de la manière la plus compliquée. Pourtant, ils insistent sur la précision et, à cette fin, ne combattront qu'avec des armes tranchantes (par exemple, Scalpel +1, Règle d'Acier Maudite, Sarcasme). Leurs blouses de laboratoire usées, épaissement rembourrées de notes sur de vieilles enveloppes, comptent comme une CA8, mais un coup critique sur la calculatrice inflige des dégâts doubles. Leur pouvoir le plus utilisé est le Scepticisme, destructeur de toutes les illusions (et de certaines réalités !).
Les Scientifiques de haut niveau ont des compétences encore plus mortelles. Un Professeur de Mathématiques, par exemple, peut traduire ses ennemis dans l'espace de Hilbert avec un simple geste du crayon...Pour équilibrer la puissance de la Science, les pouvoirs chaotiques de l'Antiscience existent avec une force égale :

| Level (& no. of 5-sided hit dice) | Scientist | Antiscientist | Experience Points |
|---|---|---|---|
| 1 | Illettré | Illettré | 0 |
| 1 | Diplômé I | Ilettré | $\pi$ |
| 2 | Technicien | Technicien Ouvrier | 1,024 |
| 3 | Programmeur | Astrologue | 2,048 |
| 4 | Chercheur | Administrateur | 4,096 |
| 5 | Docteur | Chanteur Pop | 8,192 |
| 6 | Prof. de Biologie | Témoin de Jéhovah | 16,384 |
| 7 | Prof. de Mathématiques | Supporter de Football | 32,768 |
| 8 | Prof. de Physique | Sociologue | 65,536 |
| 9 | Polymathe | Charlatan | 131,072 |

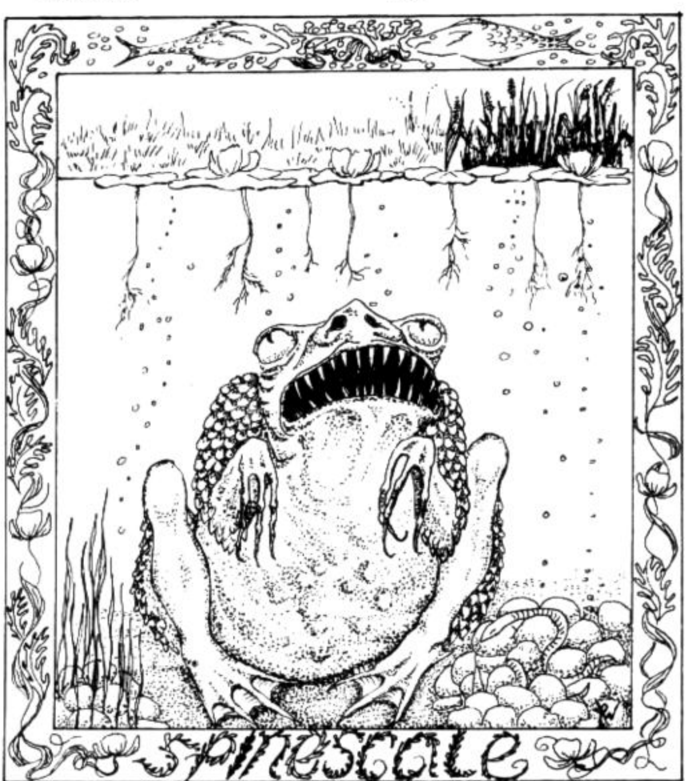
La science change rapidement : lorsqu'un Polymathe ou un Charlatan a acquis 262,144 PE, il/elle sera dépassé(e) et devra recommencer au niveau 1. L'autre destin le plus redouté par les Scientifiques est l'octroi du Prix Nobel par un MD capricieux. Les récipiendaires de cet honneur reçoivent 30,000 pièces d'argent,mais sont instantanément attaqués par tous les autres Scientifiques du jeu...

# New Monsters

**For Use in Wilderness Campaigns**
**by Ian Livingstone**

## SPINESCALE

| | |
|---|---|
| **Number Appearing:** | **1 – 6** |
| **Armour Class:** | **7** |
| **Movement:** | **12" in water<br>3" on land** |
| **Hit Dice:** | **2** |
| **% in Lair:** | **20%** |
| **Treasure:** | **Nil** |




Les SPINESCALES sont une mutation de grenouille qui a été créée sans le savoir par le Maître Alchimiste Vollan. Lors de ses expériences pour produire un nouvel acide, certains déchets chimiques non traités de son laboratoire se sont retrouvés dans le système de drainage.

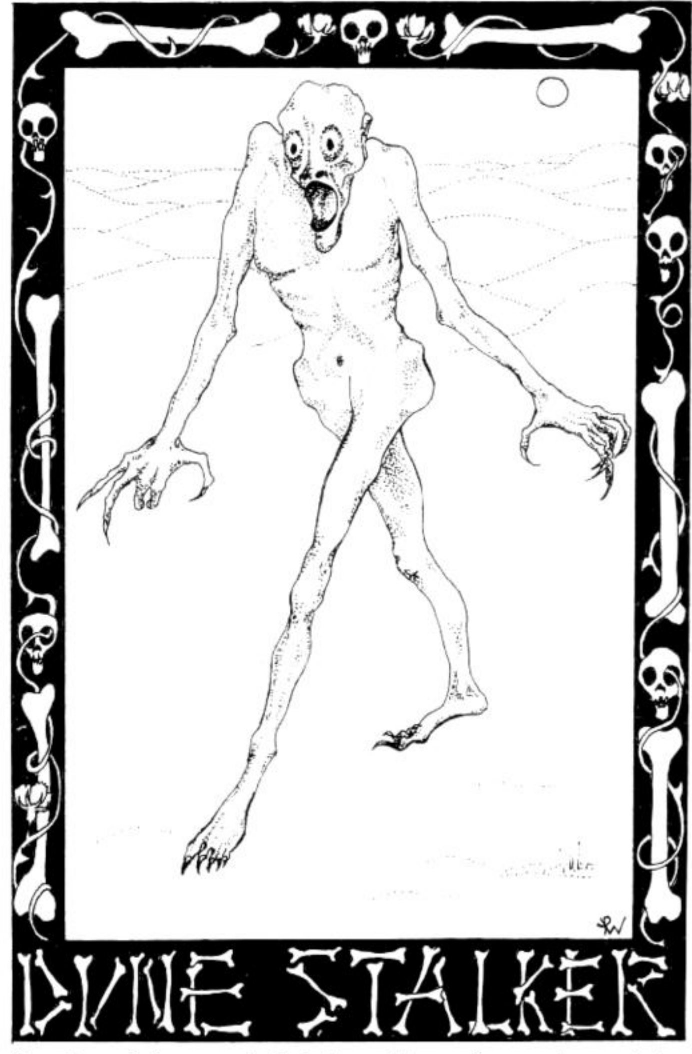
Le système a entraîné une contamination possible des ruisseaux et étangs avoisinants. Heureusement, aucune autre forme de vie n'a été affectée à part les grenouilles.
En peu de temps, ces grenouilles ont muté pour atteindre une taille de près d'un mètre.
Leur peau est devenue dure et écailleuse, à l'exception d'une petite zone sur leur ventre.
Elles ont développé des dents acérées et deux crocs sur leur palais leur permettant d'injecter du poison dans leur proie.
Autrefois insectivores, elles ont développé un goût pour la chair humaine. Elles restent immobiles dans l'ombre des mares peu profondes,
guettant le voyageur imprudent qui mettrait le pied dans l'eau.

Les SPINESCALES évitent généralement les combats hors de l'eau car ils sont maladroits sur la terre ferme. Leur nombre de dés de vie est réduit à 1 lors d'une confrontation à sec.

Les crocs sur leur palais injecteront automatiquement du poison chaque fois que le spinascale mordra sa victime, ce qui causera 1-8 points de dégâts supplémentaires.
Les armes blanches normales, massues, etc. rebondiront sur la peau externe d'une écaille vertébrale; ses points vulnérables étant les yeux et le ventre mou

## DUNE STALKER

| | |
|---|---|
| **Number Appearing:** | **1** |
| **Armour Class:** | **3** |
| **Movement:** | **12"** |
| **Hit Dice:** | **6** |
| **% in Lair:** | **Nil** |
| **Treasure:** | **Nil** |




Ces viles créatures sont généralement invoquées par des magiciens maléfiques de niveau 5 ou supérieur qui vivent seuls dans le désert, désireux de se venger de tout personnage loyal.

Les Traqueurs des Dunes ne peuvent être créés que par un Magicien lisant le parchemin approprié. Ils sont apparentés aux Traqueurs Invisibles en ce qu'ils sont des pisteurs infaillibles et accompliront toujours leur mission ou seront renvoyés dans une non-dimension lors de la tentative. L'attaque se fait par vibration sonique ayant une portée de 60 pieds, mais les Traqueurs des Dunes
ont également la capacité d'infliger à leurs victimes le "Baiser de la Mort". Cela se produit lorsque le Traqueur des Dunes établit un contact direct avec ses lèvres sur la peau humaine.
Le "Baiser de la Mort" ne peut être contré que par un sort de Résurrection de niveau 8.

Les Traqueurs des Dunes ne subissent des dommages que des armes magiques.

## THE NING

| | |
|---|---|
| **Number Appearing:** | **1** |
| **Armour Class:** | **4** |
| **Movement:** | **12"** |
| **Hit Dice:** | **5** |
| **% in Lair:** | **Nil** |
| **Treasure:** | **Nil** |



Le Ning est une créature redoutée par tous les types de personnages. Ils ont été créés, à l'instar du Traqueur des Dunes, par des prêtres maléfiques exilés qui les enfermaient dans une non-dimension à l'intérieur d'une fiole bouchée.
Ces fioles étaient ensuite vendues à des marchands neutres ou chaotiques qui les revendaient au plus offrant, généralement pour une somme dépassant les 2000 Po.
La fiole était souvent placée dans le coffre au trésor ou la pièce de son acheteur afin de protéger sa richesse. Plaquée d'or, la fiole ressemblerait à n'importe quel autre trésor, mais une fois ouverte, on découvrirait rapidement qu'elle est tout sauf un trésor. Le Ning se matérialiserait instantanément à partir de la fiole et commencerait à tuer tous ceux présents dans la pièce de manière très déconcertante. Il commencerait immédiatement à hypnotiser tout le monde dans la pièce qui établirait un contact visuel direct avec lui, ce qui est probable étant donné l'effet de surprise.
Un personnage peut tenter de réussir son jet de sauvegarde contre l'hypnose. Lancez un dé à 20 faces. Les personnages de niveau 1 à 3 doivent obtenir 15 ou plus,ceux de niveau 7 à 10 doivent obtenir 11 ou plus, et ceux de niveau supérieur à 10 doivent obtenir 9 ou plus. Si un personnage

Lorsqu'il est hypnotisé, il commencera à marcher en direction du Ning, qui l'écrasera avec sa puissante paire de bras inférieurs. L'utilisation d'armes contre le corps du Ning est inutile son seul point vulnérable étant les deux petits bras près du sommet de sa tête. Ce sont, en réalité, des antennes conçues pour ressembler à des bras, et elles sont toujours vues agitant frénétiquement pendant un combat. Elles doivent être coupées afin de désorienter le Ning et lui faire perdre toute coordination une tâche loin d'être facile étant donné sa hauteur de 12 pieds. Un Ning ne peut jamais être tué. Lorsque sa deuxième 'antenne' est coupée, il commencera à se dématérialiser et à retourner dans sa fiole, moment auquel il est conseillé de replacer le bouchon, car les pouvoirs régénératifs du Ning sont rapides. Si le Ning tue tous ceux présents dans la pièce, il retournera tout de même dans la fiole, mission accomplie, et le bouchon sera remplacé par le propriétaire du Ning, qui porterait son 'Anneau Ning' protecteur.

## GIANT CATERPILLAR

| | |
|---|---|
| Number Appearing: | 2 — 10 |
| Armour Class: | 8 |
| Movement: | 3" |
| Hit Dice: | 2 |
| % in Lair: | 20% |
| Treasure: | Nil |



Les Chenilles Géantes se trouvent dans des sous-bois denses, mangeant d'énormes quantités de feuillage en préparation de leur longue phase de cocon. Très préoccupées par leur alimentation, elles n'attaquent généralement pas à moins d'être attaquées en premier. Cependant, elles sont souvent chassées car leur peau est très recherchée, notamment par les peuples des Collines, pour la confection de costumes de danse cérémonielle. Des prix pouvant atteindre 200 pièces d'or par peau sont fréquemment offerts.
La défense d'une Chenille Géante est plutôt faible, sauf pour ses mandibules qui peuvent injecter un poison contre lequel un personnage doit réussir son jet de sauvegarde habituel.

## BLOOD HAWK

| | |
|---|---|
| Number Appearing: | 5 — 20 |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 24" |
| Hit Dice: | 1+1 |
| % in Lair: | 25% |
| Treasure: | Gems 1 — 10:10% per nest |




Les Faucons Sanguinaires ressemblent aux faucons ordinaires uniquement par leur taille. Leurs plumes, leurs becs déchirants et leurs serres acérées sont du type plus couramment associé aux aigles et autres rapaces. Ils nichent haut dans les arbres et fondent rapidement et silencieusement sur leurs proies. Outre leur intérêt pour la chair comme source de nourriture, ils picorent également les corps à la recherche de gemmes qu'ils utilisent pour décorer leurs nids, dans le but d'attirer les femelles de leur espèce

---

# The Loremaster of Avallon

Part II

by Andy Holt

Dans mon article précédent, "Qu'est-ce qui ne va pas avec D&D ?", j'ai expliqué les raisons des modifications que j'ai apportées aux systèmes D&D. Cette fois, je vais commencer à expliquer les mécaniques de mon système, décrivant la sélection des caractéristiques personnelles et le système de magie.

### Sélection des Caractéristiques Personnelles

Cela diffère de la sélection habituelle de D&D, tant dans les caractéristiques prises en compte que dans la manière dont la plupart d'entre elles sont générées. Pour garder le jeu 'équitable', je voulais que seules de petites différences apparaissent entre les caractéristiques les plus importantes des personnages de différents joueurs. Pour ce faire, plusieurs d'entre elles sont basées sur la somme de six dés moyens (2,3,3,4,4,5), et d'autres comme une petite variation aléatoire à partir d'un nombre fixe.
Les principales caractéristiques, avec leurs significations et leur méthode de génération, sont résumées dans le tableau I.

Si un joueur, pour son premier personnage, obtient des résultats inférieurs à certaines valeurs sur certaines caractéristiques, il reçoit des "points de rancune" comme indiqué sur le tableau. Les points de rancune peuvent être utilisés pour relancer les caractéristiques (1 lancer par point - mais tous les lancers doivent être confirmés avant qu'ils ne soient effectués), ou pour "acheter" des capacités spéciales comme l'ambidextrie, ou une compétence avec des armes de jet. Les autres caractéristiques, si nécessaires, sont déterminées

# Monsters Mild and Malign

by Don Turnbull

Les nouvelles classes de personnages D&D ne m'ont jamais vraiment excité.
— C'est déjà assez difficile de se souvenir des qualités des originaux selon les règles TSR, et dans tous les cas, chaque nouvelle classe de personnage semble simplement refléter la tentative d'un joueur de créer un personnage immortel pour lui-même, ce qui rend le MD (Maître du Donjon) encore plus perplexe. J'aime, en théorie, l'idée de rechercher de nouveaux sorts magiques, mais comme je ne peux pas me souvenir des propriétés de la majorité des sorts de Greyhawk, cela devra attendre. Mais donnez-moi un nouveau monstre intéressant et vous aurez toute mon attention. Malgré la nature libre de D&D, le MD qui limite ses monstres à ceux des règles TSR et des suppléments pourrait finalement se rendre compte qu'il a un donjon plutôt ennuyeux entre les mains à mesure que les joueurs se familiarisent avec les caractéristiques des monstres et en particulier leurs points faibles. D&D devrait être une aventure excitante et intrigante — un test prolongé de l'ingéniosité des joueurs alors qu'ils relèvent de nouveaux défis, même au premier niveau du donjon. Tuer des Orques et des Gobelins devient rapidement monotone — et, en effet, relativement peu gratifiant s'ils gardent de petits trésors. Lancer des bombes incendiaires, si votre MD le permet, sur des Momies devient vite lassant ; repousser les Goules et même les Vampires devient insignifiant après un certain temps. Cependant, le jeu prend un tout nouveau niveau d'intérêt dès que vous rencontrez une Momie résistante au feu ou des Goules qui refusent de s'éloigner. Les éléments de surprise et de nouveauté sont, je pense, très importants dans un jeu réussi.
Si votre donjon a le quota habituel de pièces vides, assurez-vous qu'il a du MERITE (Rendez les Pièces Vides Intéressantes Aussi) en mettant en place un ensemble d'effets magiques, de pièges intéressants, de meubles intrigants bien que sans valeur, d'artefacts curieux, de nouveaux objets magiques ou tout ce qui vous plaît et qui présentera un certain défi aux intrus. Ces pièces qui ne sont pas vides devraient contenir plus que la simple gamme standard de monstres : En particulier, la liste des monstres est limitée pour les niveaux de donjon 'simples' — chaque MD devrait essayer de rassembler une bibliothèque beaucoup plus complète de bêtes intéressantes, mais de bas niveau, pour tester l'ingéniosité et l'imagination des joueurs.
J'ai passé de nombreuses heures agréables à fouiller les magazines D&D à la recherche de nouveaux monstres suffisamment intéressants pour être utilisés dans mon propre donjon. Je suis tombé sur des scores de monstres 'impossibles' — impossibles dans le sens où ils sont bien trop puissants pour la plupart des parties d'un donjon normal — mais j'ai également recruté toute une collection de nouvelles bêtes valables.
En présentant quelques-uns de ces monstres aux lecteurs de White Dwarf, je dois dès le départ reconnaître qu'aucun d'entre eux n'est de ma propre création. Je suis particulièrement redevable à deux magazines américains qui présentent des créatures — l'excellent Dungeoneer de Paul Jaquays (disponible au Royaume-Uni) et le tout aussi excellent A.P.A. Alarums & Excursions édité par Lee Gold, 2471 Oak Street, Santa Monica, Californie. 90405, États-Unis. Ce ne sont presque certainement pas les seules publications qui fournissent une source de nouveaux monstres (News From Bree et Ow! & Weasel ne doivent pas être oubliés), mais d'après mon expérience, ils ont tendance à présenter des données complètes et à offrir une très large gamme.
Il est bien sûr très facile de 'concevoir' un nouveau monstre. Prenez un ver de terre commun, donnez-lui une CA de -6 et 15 dés à 8 faces pour les points de vie, permettez-lui de mordre pour infliger de 5 à 60 points de dégâts par tour et conférez-lui une immunité magique de 90% et vous avez une bête qui est susceptible de survivre à n'importe quelle rencontre (son Monstermark serait d'environ 50 000).
Mais ce n'est pas très intéressant, n'est-ce pas ?
J'exagère, bien sûr, mais il est surprenant de voir combien de nouveaux monstres tombent dans la catégorie 'trop féroce' et ne peuvent pas être placés dans un donjon normal si l'on veut maintenir un certain équilibre. De même, si un monstre est trop faible et peut être tué sans aucun problème, il ne représente pas un défi suffisamment respectable pour être inclus. Un monstre faible peut être renforcé en lui donnant la capacité d'utiliser certains sorts, par exemple, et un monstre fort peut être affaibli en le rendant vulnérable, disons, aux gros mots, mais je préfère qu'un monstre soit cohérent et d'une certaine manière vaguement crédible dans le contexte de son environnement. De plus, je préfère qu'il ait des qualités intéressantes, voire humoristiques ou absurdes, et qu'il me fasse me demander ce que diable je vais bien pouvoir en faire quand je tombe dessus.
Prenons par exemple le Glitch. Cela ressemble à une boule de poil d'un pouce de diamètre, donc il est peu probable qu'elle soit remarquée si un groupe est préoccupé par autre chose.
Il a 1D8+4 et une CA ; il n'attaque pas de quelque manière que ce soit, il semble donc inoffensif. Cependant, il est hautement magique et est de plus fasciné par le combat rapproché (Je ne comprend pas pourquoi ces étranges créatures essaient de se battre, mais il est néanmoins curieux).
Ce qu'on ne réalise pas, c'est qu'il a des propriétés magiques uniques ; lorsqu'il est à moins de 30 pieds d'un combat, tous ceux qui y participent (y compris les monstres) doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie à chaque tour de combat, sinon leurs coups manqueront quelle que soit la valeur du dé, les sorts ne fonctionneront pas, les objets magiques et les armes deviennent inutiles, etc. Cela continue jusqu'à ce que le combat se déplace ou que le Glitch en ait marre et s'en aille. C'est vraiment une affaire déconcertante pour les aventuriers ; même s'ils réalisent finalement (a) qu'un Glitch est présent et (b) quel effet il a, il se téléporte dès que quelqu'un l'attaque (et à ce moment-là, le malheureux attaquant aura probablement tourné le dos au monstre dans le combat original, qui peut maintenant frapper sans difficulté en l'absence du Glitch).Pour moi, ce genre de nouveau monstre est charmant — certainement en tant que MD et j'aime à penser aussi en tant que joueur.



Moins étrange, mais toujours intéressant, C'est une autre grosse boule de poil appelée Droll. Celle-ci mesure environ 1 pied de diamètre, a deux yeux sur des tiges, deux 'jambes' et un seul 'bras', tous avec des griffes. Il a 6D8, CA0 et se déplace à 80 pieds par tour.
En combat, il inflige trois attaques de griffe de 1-4 et une morsure de 1-8 sur le même adversaire à chaque tour.
Le Monstermark est de 60, ce qui est plutôt élevé pour une boule de poil.

La fumée peut cacher certains monstres intéressants. La Créature de Fumée est faite de fumée vivante et prend généralement une apparence vaguement humaine. Elle a 2D8, une CA de 7 et "vole" à 180 pieds par tour. Elle ne peut pas être blessée par des armes normales, qui la traversent sans lui causer de dommages.
En combat rapproché, elle s'enroule autour de sa victime, l'étouffant et la suffoquant pour infliger de 1 à 6 points de dégâts par tour. Son Monstermark est de 7.1, ce qui en fait une créature intéressante de bas niveau.
Le Démon de Fumée est un petit démon — probablement plus de la taille d'un Diablotin — qui se déplace dans un nuage de fumée noire (marmonnant des choses désagréables sous son souffle, j'aime à penser). Il a 2D8, une CA de 5 et se déplace à 60° (ou vole à 120 pouces) par tour. Il combat avec une épée normale et a un Monstermark de 7.7 — encore une fois, un occupant intéressant d'une zone remplie de fumée.

## MONSTRES DOUX & MALICIEUX

L'un de mes favoris personnels est le Typo, je crois inventé par Lee Gold lui-même (comment trouve-t-il le temps de jouer à D&D et de créer de nouveaux monstres tout en s'occupant de A&E me dépasse). Cette bête est invisible, bien que les Magiciens (MUs pour "Magic Users") puissent détecter son aura et finiront par acquérir de l'expérience pour reconnaître sa présence. Il ne peut être blessé d'aucune manière, donc les Dés de Vie (HD), la Classe d'Armure (AC) etc. sont sans objet. Lorsqu'il est présent, les sorts sont affectés par des erreurs d'orthographe, avec des conséquences intéressantes. Par exemple, un sort de Sommeil pourrait générer un troupeau de Moutons, ou une chute de Grêle, ou même faire bouger le monstre à une vitesse anormalement élevée lorsqu'un T ypo est à proximité. Je suppose qu'on peut avoir différents niveaux de Typos, certains qui ne peuvent modifier qu'une lettre par mot, d'autres deux et les plus puissants peuvent en modifier trois. Les monstres sont toujours intéressants pour le Maître de Donjon (DM pour "Dungeon Master") et souvent terrifiants pour les joueurs, surtout lorsqu'ils semblent familiers mais s'avèrent inhabituels. Le "Mind Drain" ressemble exactement à une Ombre, mais a 6D8, une AC5 et se déplace à 100 pieds par tour. Il attaque une fois par tour, infligeant 1-6 de dégâts plus le drain d'un point d'intelligence. Toute personne réduite de 3 points d'intelligence tombe dans le coma; les points sont restaurés en 2-8 tours, après quoi le coma prend fin, mais toute personne réduite à zéro en intelligence par un "Mind Drain" devient elle-même un "Mind Drain". La marque du monstre est de 40,5, nettement supérieure à celle de l'Ombre.

L'IBEM ne ressemble à rien de connu sur terre, mais heureusement, le numéro 3 de Dungeoneer contient une illustration. Il ressemble plutôt à un étrange poulpe avec une tête centrale conique et quatre 'quartiers', chacun ayant un œil, une bouche et deux tentacules. Il a 3D8-1, AC7 et se déplace à 40 pieds par tour. Il peut attaquer dans les quatre quartiers en même temps, frappant avec les tentacules pour 1-6 de dégâts chacun et, si les deux tentacules ont touché, mord aussi pour 1-4. Sa marque de monstre est de 14,3. La bête semble plus redoutable que cela, mais elle a été maudite avec une faible classe d'armure et un faible potentiel de toucher.
Les bêtes noires sont utiles pour les pièces sombres, mais jusqu'à présent, nous n'avions que le Pudding Noir. (Au cas où, noir semble impliquer la redoutabilité, ce que nous attendons d'un donjon). Ma plongée à travers les magazines a produit trois autres bêtes intéressantes, toutes de bas niveau.
La Sangsue Noire est simplement ce qu'elle dit être — je suppose de la taille d'une Sangsue Géante. Elle a 2, 4 ou 6D8 selon la force. AC7 et se déplace à 140, 120 ou 100 pieds par tour, selon la force. Chaque tour, cette bête mord pour 1-3, 1-4 ou 1-6 de dégâts; si la morsure réussit, elle est verrouillée sur sa victime et chaque tour suivant infligera automatiquement 1-4, 1-6 ou 1-8 de dégâts par tour jusqu'à être délogée. Retirer la bête, même si elle est morte, a 80% de chances d'infliger 1-3 dégâts supplémentaires à la victime, ce qui pourrait être dangereux si vous tombiez dans une piscine avec quelques dizaines d'entre elles. Les marques de monstres sont respectivement de 2,6, 13 et 26.



Le **Moine Noir** est un moine vêtu d'une robe noire. Lorsqu'il se déplace, il laisse derrière lui des empreintes fumantes. Il a 4D8+2 points de vie et une Classe d'Armure (AC) de 2, se déplaçant à 90 pieds par tour. En mêlée, il attaque avec une masse, infligeant des dégâts de 1-6 à chaque tour. De plus, il possède des pouvoirs magiques limités. Il peut immobiliser une personne ("Hold Person"), créer une obscurité permanente ("Continual Darkness") et provoquer la peur ("Cause Fear"). Avec une marque de monstre de 52.5, c'est une raison suffisante pour éviter ces zones sombres.

L'**Orque Noir** n'est rien d'autre qu'un Orque puissant de la couleur appropriée. Il a 2D8 points de vie, une Classe d'Armure (AC) de 6 et se déplace à 90 pieds par tour, attaquant avec une épée faisant des dégâts de 1-8. Sa marque de monstre est de 6,8 (pour comparer, le Hobgobelin a 4,8 et l'Orque 2,2). J'ai trouvé que les règles et suppléments de TSR étaient plutôt légers en matière de morts-vivants, mais j'ai trouvé une bonne contribution dans les magazines.



Le **Serpent de la Mort** ressemble à un serpent géant ordinaire en deuil. Il a 4D8+1 points de vie (un point de plus que le Serpent Géant), une Classe d'Armure (AC) de 7 et se déplace à 50 pieds par tour. Il peut être repoussé comme un Spectre. Il n'a pas de poison, mais comme le Serpent Géant, il attaque de deux manières à chaque tour : une morsure (1-6 de dégâts plus le drain de niveau) et une constriction (2-8 de dégâts plus le drain de niveau).

Sa marque de monstre est de 89,8, pas tout à fait aussi élevée que celle du Serpent Géant à cause de sa plus faible armure. Cependant, c'est une bête intéressante et surprenante à rencontrer. Comme je l'ai dit dès le début, il n'y a rien d'original dans cet article, mais j'espère avoir attiré l'attention des lecteurs sur quelque chose de nouveau grâce à mes recherches. Il y a bien sûr de nombreux monstres intéressants à venir, et la prochaine fois, je vous présenterai le Bogy, le Cyborg, le Cyclope, le Cynopard, toute une sous-classe de parents du Béholder, le Gremlin, la Manta et d'autres nouveaux amis du Maître du Donjon (DM).

# Monsters Mild and Malign

Part II

by Don Turnbull

Nous continuons ce numéro avec la présentation de certains des monstres les plus intéressants qui sont apparus dans divers magazines D&D, en particulier "*The Dungeoneer*" de Paul Jaquays et "*Alarums & Excursions*" édité par Lee Gold. Je tiens à souligner que je ne suis pas le créateur de ces monstres, bien que je leur ai attribué à tous un "*Monstermark*".
Poursuivons donc la présentation.

Le Beholder est une créature fascinante de D&D, mais tellement puissante que peu de personnages auront l'occasion de la rencontrer, encore moins de se battre au corps à corps avec elle. Dans le numéro 3 de "The Dungeoneer", Paul Jaquays présente une toute nouvelle sous-classe de créatures qui ressemblent beaucoup au Beholder, mais qui sont d'un niveau suffisamment bas pour être présentes n'importe où dans un donjon. Le **Fuzzy** et le **Steely** ont des corps sphériques de 30 à 60 cm de diamètre avec un seul œil central et trois tentacules préhensiles chacun. Parlons d'abord du Fuzzy : il a 2D8 (au minimum 4 points de vie - un pour chaque tentacule et au moins un pour le corps), une CA de 7 et vole à 9 mètres par tour. Les tentacules peuvent s'étirer jusqu'à 3 mètres pour infliger une attaque de piqûre de 2 à 12 points de dégâts (au maximum deux fois par jour). Au corps à corps, chaque tentacule peut soit attraper la victime - une fois la prise établie, le tentacule inflige de 1 à 3 points de dégâts par tour - soit frapper avec une arme normale, généralement une dague de 1 à 4 points de dégâts, frappant comme un combattant de niveau 3 avec une probabilité de -1 de toucher. Si un tentacule est touché, il se régénérera en trois tours de combat à moins que la créature ne soit tuée pendant ce temps. L'attaque de piqûre est particulièrement puissante : causant 2-12 points de dégâts, elle provoque également une paralysie pendant un nombre de tours égal aux points de dégâts infligés. Le Fuzzy a un Monstermark de 29.4, soit à peu près la même chose qu'un Ogre. Le Steely attaque de la même manière mais a 2D8 (au minimum 7 points de vie, deux par tentacule) et une CA de 0. Étant donné que son corps est blindé, il a un Monstermark de 68.8, ce qui est à peu près la même chose qu'un Monstre Su ou qu'un Wight.

D'autres "cousins" de ces deux bêtes, avec des CA différentes et un nombre différent de tentacules, peuvent être développés pour produire toute une sous-classe de types de Beholder. Si vous souhaitez augmenter le nombre de tentacules, gardez à l'esprit qu'un cerveau de créature doit être très développé pour coordonner les attaques de même trois tentacules, donc faites les ajustements correspondants aux probabilités du mode d'attaque de la bête.

Le **Gremlin** est un humanoïde - mesurant environ 1,20 mètre, de couleur verte et ressemblant à un diablotin sans ailes tenant un trident dans sa main. Il a 3D8+1, une CA de 8 et se déplace à 18 mètres par tour. En mêlée, il attaque avec son trident, infligeant seulement de 1 à 4 points de dégâts, mais l'astuce est que tout objet (normal ou magique) utilisé contre un Gremlin a 50% de chances de mal fonctionner - les armes normales peuvent se briser ou devenir molles, les projectiles peuvent rebondir ou se transformer en tartes à la crème inoffensives, les armes magiques peuvent mystérieusement perdre leur pouvoir magique ou même inverser leur pouvoir magique. Avec un Monstermark de 12.8, le Gremlin n'est pas difficile à combattre, mais il peut être intéressant à affronter, et les attaquants pourraient se retrouver avec des morceaux de métal inutiles après la bataille.

Le **Bogy** est un humanoïde inhabituel avec la tête, les cornes et les jambes d'une chèvre il possède quatre bras, dont deux tiennent des armes. Peut-être avait-il initialement l'ambition de devenir un Démon de niveau III, mais il n'a pas été à la hauteur. Il a 3D8+1 comme points de vie, une Classe d'Armure (CA) de 4 et se déplace à une vitesse de 27 mètres par tour. En combat, il attaque avec ses deux armes, infligeant des dégâts de 1 à 8 avec chacune d'elles sur le même adversaire, ce qui lui donne un Monstermark de 38.7.

PW

Les golems sont généralement trop puissants pour la plupart des aventuriers s'ils sont enclins à combattre, mais une version moins redoutable se présente sous la forme du **Cyborg,** qui est un homme modifié intérieurement par des machines (un peu à la manière de Steve Austin). En apparence, le Cyborg est un homme normal qui peut être habillé en tant que combattant, magicien ou autre, mais il a 8D8+1 comme points de vie, une Classe d'Armure (CA) de 2 et se déplace à une vitesse de 72 mètres par tour.
La créature a une force de 18, ce qui lui donne +4 en probabilité de toucher et elle est tout à fait contente de combattre à mains nues, infligeant des dégâts de 6 à 36 à chaque coup. Son Monstermark est de 604,3 - alors soyez sur vos gardes la prochaine fois que vous rencontrerez un gars naïf errant dans le donjon et demandant votre aide.
Le **Cyclope** de la mythologie est un Géant avec un unique œil central qui frappe avec une grosse massue. En termes de D&D, il a 12D8 comme points de vie, une CA de 3 et se déplace à une vitesse de 36 mètres par tour. Frappant avec une probabilité de -2 (car le seul œil ne permet pas une perception précise de la distance), il inflige 5 à 60 points de dégâts par tour, ce qui lui donne un Monstermark de 936. Selon son créateur, il garde généralement un trésor de type E plus 5 000 pièces d'or.

Le **Manta**, au repos, ressemble à un champignon. Avant de pouvoir attaquer, ils doivent accélérer à leur vitesse maximale de 90 mètres par tour, vitesse à laquelle ils prennent la forme d'une raie manta avec une queue qui est leur arme offensive. Elles ont des points de vie variant entre 4D8 et 6D8 et une Classe d'Armure (CA) de 0. La queue inflige des dégâts de 1-8, 1-10 ou 1-12, selon la taille et les dés de vie (HD) de la créature. L'astuce est d'attraper ces créatures avant qu'elles n'accélèrent, mais qui, voyant un champignon dans un donjon, penserait à l'attaquer ? Les Monstermarks pour les trois tailles sont de 81, 123.8 et 175.5, ce qui en fait des bêtes à ne pas sous-estimer (le sort de Ralentissement pourrait s'avérer très utile).

PW

Les bêtes carnivores sont rares dans les règles de TSR, et voici qu'arrive une créature inhabituelle appelée le **Cynopard**.
C'est un carnivore vert-bleuté avec une fourrure parsemée de taches jaunes, six jambes avec des griffes acérées, mesurant environ 2,25 mètres de long. Il a 8D8 comme points de vie, une CA de 4 et se déplace à une vitesse de 36 mètres par tour.
C'est une créature assez polyvalente, qui erre souvent à son gré.

Sur ses pattes arrière, il délivre quatre attaques de griffe infligeant 3-12 points de dégâts chacune par tour, ou sur ses six pattes, il mord pour 4-40 points de dégâts. En attribuant une probabilité de 50 % à chaque mode d'attaque, le "Monstermark" s'élève à 346,7, ce qui le rend aussi redoutable qu'un Dragon à 8 dés. En parlant de carnivores, penchons-nous sur le redoutable **Banth** qui a 8 pattes, mesure 15 pieds de haut à l'épaule et a une grande tête avec de nombreuses dents. Il a 12D8, une CA de 3 et se déplace de 150 pieds par tour. Sa morsure inflige 5-50 points de dégâts par tour et son "Monstermark" est de 924.

**Le Kzin** est un autre carnivore, pesant une demi-tonne, avec une fourrure orange vif sur des côtes exosquelettiques. Il a 5D8, une CA de 5 et se déplace de 180 pieds par tour. S'il n'est pas blessé, cette bête est si agile et rapide en mêlée qu'elle peut frapper pour 2-9 points de dégâts et ne subit pas de contre-attaque à moins que l'attaquant ait une dextérité d'au moins 14. S'il est blessé, il sera vulnérable à une contre-attaque de n'importe quel aventurier, mais a le temps de délivrer deux attaques de griffe, infligeant 2-9 points de dégâts chacune, par tour. Il subit -2 points de dégâts normaux de toutes les armes sauf les plus lourdes; il ajoute 8 à son jet de sauvegarde contre "Hold Monster" ou "Charm Monster"; il ne peut pas être surpris; il hurle lorsqu'il attaque, ce qui a 50 % de chances d'étourdir les personnages de premier ou de deuxième niveau à proximité pendant un tour de mêlée. Son "Monstermark" est de 189, une bête dangereuse et excitante à rencontrer, mais loin d'être impossible à gérer.

Le **Sphex** est "emprunté" à la science-fiction (j'oublie la source) Il a été décrit comme un croisement entre un cobra cracheur et un chat sauvage peint en beige et bleu et, dans sa version D&D, il a 8-10D8, une CA de 0 et se déplace de 120 pieds par tour. Il attaque avec deux griffes de 1-8 et une morsure de 2-12, les deux étant empoisonnées. De plus, la morsure transporte un virus similaire à la rage et nécessite un sort de "Cure Disease" dans les 24 heures ou la mort survient en 2-12 jours. L'odeur du sang de sphex attirera d'autres Sphexes qui suivront les traces avec une grande précision. En somme, c'est une bête assez redoutable à rencontrer, avec un "Monstermark" de 1280, 1728 ou 1920 selon les dés de vie. Même dans sa forme la plus faible, il est plus puissant que la plupart des Dragons.

Les **Imps** n'ont probablement pas besoin d'être présentés par moi. Ils sont apparus dans le numéro 3 de Dungeoneer comme des bêtes ayant certaines des qualités des Démons mais moins puissantes, et d'après ce que j'entends, ils ont été bien accueillis par de nombreux MJ. Ce sont de petits Démons, que l'on trouve partout et qui se mettent constamment dans le pétrin. Ils seraient amusants s'ils n'étaient pas si dangereux. Ils vont du type A qui a 1D8 et une CA de 9 au type G avec 7D8 et une CA de 5. Les types de niveau inférieur ont deux ou trois sorts magiques, tandis que les plus puissants peuvent invoquer des Démons et d'autres Imps et ont des pouvoirs magiques plus étendus. Une très bonne sous-classe de monstres qui mérite d'être très populaire, en particulier pour les MJ qui redoutent l'idée de placer même un Démon de faible niveau dans les profondeurs. À titre de comparaison, les "Monstermarks" des Imps (dans l'ordre du type A au type G) sont de 2,7, 11,5, 25,2, 50,4, 112,5, 151,8 et 330. Comparez-les aux "Monstermarks" des Démons dans White Dwarf 2.

Une autre variante du Démon est le **Démon de Fer** avec 6-8D8, une CA de 2 et se déplace de 90 pieds par tour. Chaque tour, il attaque avec deux griffes de 1-6 et soit une morsure de 1-8 soit une attaque de souffle de 2-12 (trois fois par jour maximum). En plus de son attaque normale, il tente d'étrangler sa victime avec sa queue. Son "Monstermark" varie de 162,8 à 214,5 selon les dés de vie.

Les Mobil Diss ont également été introduits dans le numéro 3 de Dungeoneer et méritent d'être populaires, du moins pour les MJ. Ils apparaissent en groupes d'un milliard ou plus et sont de minuscules insectes, tout estomac et crocs, si l'on en croit la description. Les données collectives pour 1 milliard de ces choses sont 1008, une CA de 9 et un déplacement de 90 pieds par tour. Ils ne sont affectés que par le froid ou la chaleur et infligent collectivement 6-48 points de dégâts par tour à quiconque est assez malchanceux pour être attaqué par eux. Ils forment un essaim dans un carré de 3 pieds et n'attaquent qu'une victime à la fois, attendant qu'elle soit mangée avant de passer à de nouveaux pâturages. Avec un "Monstermark" de 589, ils sont assez féroces, et je souhaite savoir comment fabriquer ce produit chimique spécial appelé "Mobil Diss Salt" dont parle le concepteur.

J'ai gardé quelques favoris pour la fin. Regardons d'abord le **Threep.** C'est un humanoïde avec trois têtes, l'une de guerrier, l'autre de clerc et la dernière de magicien. Il a une CA de 3 et des dés de vie et des pouvoirs variables à la discrétion du MJ, mais sa force intelligence, sa sagesse et sa dextérité sont toutes supérieures à 13. Il est capable de deux ou trois modes d'attaque simultanés mais est limité à l'utilisation d'une seule arme (il pourrait, par exemple, vous frapper avec une épée d'une main, utiliser un bâton de clerc de l'autre et prononcer un sort magique, le tout en même temps).

Une variation intéressante que j'ai essayée (mais aucune partie n'a encore atteint la bête, donc je ne suis pas sûr du résultat) est d'avoir toutes les têtes de différents alignements. Peut-être est-ce simplement la recette certaine d'une crise de nerfs pour la pauvre bête. Ou peut-être qu'une tête pourrait toujours dire la vérité, une autre de temps en temps, et la troisième jamais, vous connaissez les vieux casse-têtes. Toutes sortes de choses viennent à l'esprit dans le contexte du Threep, qui peut donc devenir simplement un membre d'une nouvelle sous-classe intéressante.

Comme je l'ai dit plus tôt, je suis constamment étonné de la productivité de Lee Gold, rédacteur en chef d'Alarums & Excursions. De sa plume fluide vient un autre de mes favoris : **le Goldeater.**

C'est une longue main blanche et démembrée qui vole à 180 pieds par tour à la recherche de pièces d'or à manger. Elle a des paumes qui absorbent l'or à raison de 10-80 pièces d'or par tour et se déplace sans bruit. Elle a 2D8 et une CA de 9, donc elle peut être facilement repérée une fois détectée. Elle ne peut pas être endormie, mais peut être charmée ou immobilisée. Lorsqu'elle a consommé 500 pièces d'or, elle se reproduira par fission en deux Goldeaters. Il lui faut un tour complet pour ouvrir un sac, un sac à dos ou n'importe quoi d'autre. La prochaine fois que vous attendrez anxieusement à l'extérieur de la porte pour garder le trésor pendant que les membres les plus forts de votre groupe s'occupent des monstres, ou que vous marcherez dans des couloirs interminables à la recherche de trésors, pensez parfois à ce qui se passe derrière vous.....

Encore une fois, je dois préciser qu'il n'y a rien d'original dans cet article car tous les monstres proviennent d'ailleurs. Peut-être qu'à l'avenir, l'éditeur me permettra de présenter d'autres produits de mes recherches, mais en attendant, j'espère que vous prendrez autant de plaisir à découvrir ou à rencontrer le Goldeater, le Glitch, le Gremli, les Imps et mes autres monstres préférés que j'en ai pris.

---

Note de l'éditeur :

Le prochain numéro marquera le début d'une nouvelle rubrique régulière intitulée "The Fiend Factory". Ce sera une page ou plus de nouveaux monstres proposés par les lecteurs de White Dwarf et édités par Don Turnbull qui attribuera un "Monstermark" à chaque monstre publié. Nous serons particulièrement intéressés par les monstres ayant une qualité ou une caractéristique unique. Chaque monstre publié donnera droit à son inventeur de recevoir gratuitement le numéro de White Dwarf dans lequel son monstre est apparu. Veuillez envoyer vos propositions, avec une description complète, à "The Fiend Factory".

---

# Next issue:

Eddie Jones has informed us that he is unable to complete his *Colouring Conan's Thews* series of articles at present due to SF paperback book publishers clamouring for his artwork. Therefore, next issue will feature:

- **Traveller**
- **A Place in the Wilderness**
- **The Fiend Factory**
- **Archive Figure Review**
- **Treasure Chest**
- **Open Box**




Une rubrique régulière présentant de nouveaux monstres intéressants, éditée par **Don Turnbull.**

Chaque numéro de White Dwarf présentera désormais un groupe de nouveaux monstres pour le plaisir de ces MD qui cherchent plus de variété parmi les habitants de leurs donjons. Chaque monstre ainsi présenté permettra à son auteur d'obtenir le prochain numéro de White Dwarf gratuitement - nous espérons que cette petite récompense encouragera les lecteurs à soumettre des designs de monstres car la rubrique ne peut exister sans eux ; nous comptons sur vous.
Veuillez envoyer vos propositions à The Fiend Factory, c/o White Dwarf. N'oubliez pas — un numéro gratuit pour chaque monstre publié ! Les propositions doivent toutefois être complètes - les propositions incomplètes ne seront pas imprimées. Avec toute la bonne volonté du monde, on ne peut pas s'attendre à ce que nous inventons la CA d'une bête, les dégâts qu'elle inflige si elle touche, etc. Les concepteurs doivent inclure les informations nécessaires, sinon leur création pourrait ne jamais voir le jour. Comme il semble que vous soyez coincés avec moi comme assembleur de cette colonne, du moins jusqu'à ce que la direction de White Dwarf me mette dehors en faveur de quelqu'un de plus charitable et moins patronnant, cela pourrait aider les futurs participants si je devais indiquer brièvement les qualités les plus importantes qu'un monstre devrait avoir pour être éligible à la publication, car on m'a demandé de ne sélectionner que ceux qui, à mon avis, seraient intéressants (bien que peut-être fatals) à rencontrer et qui apporteraient un souffle de nouveauté.
Premièrement, un monstre devrait soit être tuable, soit, s'il est effectivement immortel, avoir un but spécifique autre que massacrer les personnages-joueurs. J'aime le genre de bête, comme le Tanstaafl (inventé par Bill Taylor) qui garde les objets magiques raisonnablement rares sans mettre en danger la vie (le Tanstaafl vole les personnages-joueurs de leurs puissants objets magiques, mais normalement ne leur fait pas de mal). J'aime le monstre, comme le Recenseur (inventé par Cheryl Lloyd) qui empêche les puissants groupes de faire des ravages autour des niveaux 'faciles' en ramassant des trésors sans danger notable (le Recenseur téléporte généralement les groupes à un 'étage' adapté à leur force). Ces deux créations proviennent de Alarums & Excursions — l'apa de Lee Gold qui est une source constante de nouvelles bêtes. Mais le monstre qui vise normalement à extraire du sang des personnages-joueurs, que ce soit intentionnellement ou pour défendre un trésor ou un territoire, devrait être mortel, et de plus être tuable par des moyens raisonnablement susceptibles d'être découverts. Le monstre qui ne peut être blessé ni par des armes ni par la magie et qui écorche un groupe à volonté jusqu'à ce que quelqu'un crie 'Jeudi' — cela peut être psychologiquement intéressant mais n'est pas, en général, digne de plus qu'une mention passagère. Je ne fais cependant pas une exigence qu'un monstre puisse être tué par n'importe quelle force de groupe un groupe faible a généralement l'option de fuir, donc une bête puissante peut toujours être éligible.
Deuxièmement, il doit être déployable. La bête ultra-puissante avec tous les sorts et les qualités fascinantes est susceptible de mener une vie solitaire dans les profondeurs les plus basses, donc peut-être que ça ne vaut pas la peine d'en faire toute une histoire. Cela ne veut pas dire que cette rubrique inclura uniquement des bêtes qui peuvent être trouvées de manière réaliste sur des étages 'faciles' (bien que je dise qu'il y a un manque de monstres intéressants mais relativement faibles), mais il y a des limites. Si vous avez créé une bête avec 40D8, une CA autour de -10, 95% de résistance à la magie et quatre attaques de 4D12 à chaque tour, elle devrait être exceptionnellement intéressante pour être éligible à l'inclusion dans la Factory. Troisièmement, je n'accorde que peu d'importance aux concepteurs de monstres qui traitent leur travail créatif comme s'ils remplissaient un porte-chapeau — quelques chapeaux divers accrochés en haut (griffes, morsures, cornes, queues et autres), des séries de manteaux et d'écharpes accrochés aux crochets (ailes de dragon, yeux de moucherons, queues de serpent) et quelques parapluies de parenté mixte au centre (résistance à la magie, utilisation de sorts, regard qui pétrifie, souffle qui empoisonne). N'importe qui — mais n'importe qui — peut 'créer' un nouveau monstre en lançant des dés sur des tables aléatoires, et n'importe qui peut créer ces tables ; mais le résultat n'est pas susceptible d'être intéressant car il est probablement incohérent. Je crois qu'un monstre devrait être vaguement crédible et modérément cohérent, et j'aime voir des preuves de pensée créative de la part du concepteur. Cependant, je ne m'oppose pas à l'improbabilité biologique en soi — après tout, l'existence de la magie est assez improbable pour commencer, mais dans l'univers D&D, nous l'acceptons sans poser de questions.
Enfin, un monstre est bien plus intéressant s'il a des qualités surprenantes, voire stupides ou humoristiques. On ne peut pas s'attendre à ce que tous les monstres l'aient, mais c'est apprécié quand c'est le cas.
Passons maintenant à la collection de ce mois.

## THE NEEDLEMAN

**by Trevor Graver**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1—50** |
| **Armour class:** | **6** |
| **Movement:** | **8″** |
| **Hit Dice:** | **3D8+4** |
| **Treasure:** | **type G** |
| **Attack:** | **1—6 needles (1D4 each)** |
| **Alignment:** | **Lawful/Evil** |
| **Monstermark:** | **38.3 (level III in 12 levels).** |

Cette bête ressemble plutôt à un zombie épineux mais n'est pas un membre des morts-vivants. Elle est apparue suite à un sort de Résurrection mal exécuté sur un cadavre dans une tombe peu profonde sur un lit d'aiguilles de pin ; celles-ci se sont incrustées dans la chair. Dans un rayon de 6 mètres, elle peut tirer 1D6 aiguilles, infligeant 1D4 dégâts chacune, avec la précision d'une flèche de courte portée (12 ou plus pour...

pour toucher une Classe d'Armure (CA) de 2. Il subit le triple des dégâts s'il est touché par des moyens magiques et attaque les Elfes à vue. *Commentaires* : Un monstre inhabituel et intéressant dans la lignée d'une Manticore faible. Je suppose qu'il est particulièrement sensible à la magie parce que la magie de sa création a mal tourné, tandis qu'il attaque les Elfes parce qu'ils vivent dans les bois (ou du moins certains d'entre eux) et sont donc associés aux aiguilles de pin. Devrait-il vraiment être appelé l'Aspirine ? Après tout, c'est un tueur de pins...

## The Throat Leech

**by Ian Livingstone**

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1–6 |
| Armour class: | 9 |
| Movement: | 1" (in water) |
| Hit Dice: | 1 hit point |
| Treasure: | nil |
| Attack: | 1 blood-suck 1–3 plus special Choke |
| Alignment: | Neutral |
| Monstermark: | about 1.5 (level I in 12 levels) |

La Sangsue de Gorge se trouve toujours dans l'eau douce (ruisseaux, mares, fontaines, etc.) et mesure 1,5 m de long, ressemblant à une petite branche flottante sur l'eau. Lorsqu'un aventurier (ou monstre) boit, la Sangsue nage dans sa bouche et se fixe sur la chair molle au fond de la gorge, suçant le sang à raison de 1-3 dégâts par round de mêlée jusqu'à ce qu'elle soit complètement distendue. Chaque round de mêlée, il y a 50% de chances que la Sangsue fasse s'étouffer l'aventurier, causant 1-4 dégâts supplémentaires ; la victime mourra si elle s'étouffe pendant trois rounds de mêlée consécutifs. Lorsqu'on remplit des bouteilles d'eau à partir d'une source d'eau douce, il y a 10% de chances qu'une Sangsue de Gorge y soit introduite.
La seule façon de tuer une Sangsue de Gorge dans la gorge d'une victime est qu'un autre aventurier place soigneusement un fil chauffé ou un autre objet métallique fin dans la sangsue gonflée ; le métal chaud brûlera la Sangsue et la fera éclater. La probabilité de toucher la sangsue plutôt que la gorge de la victime est de 5% par point de dextérité du "docteur". Commentaires : Oui, les eaux apparemment innocentes du donjon doivent sûrement être pleines de dangers cachés ! Je ne confierais pas à beaucoup de mes compagnons d'aventure la tâche de planter un poignard chauffé dans la gorge d'un ami...
Mais ceci est une addition astucieuse, et probablement non mortelle, aux risques que les aventuriers encourent lorsqu'ils satisfont leurs besoins.




**by Ian Livingstone**



| | |
|---|---|
| No. appearing: | 6–24 |
| Armour class: | 8 |
| Movement: | 3" |
| Hit Dice: | 1D8 |
| Treasure: | type C |
| Attack: | 1 attack 1–3 |
| Alignment: | Lawful/Evil |
| Monstermark: | 0.8 (level I in 12 levels) |

Les Mites mesurent seulement 60 cm de hauteur, ce sont des humanoïdes avec de grosses têtes et des visages maléfiques.
Ils habitent des réseaux de tunnels étroits au-dessus et en dessous des principaux couloirs des donjons, et on peut souvent entendre leurs pieds qui s'agitent et leurs voix aiguës et gazouillantes par des groupes d'aventuriers errants. Cependant, ils sont rarement vus et n'attaqueront jamais ouvertement. Ils tentent de piéger l'aventurier solitaire ou l'égaré imprudent en utilisant des trappes, des filets, des fils pièges et d'autres moyens, le liant avant que l'aide n'arrive. Ceux qui sont capturés par les Mites sont dépouillés, déshabillés, ligotés et battus, puis, un peu plus tard, sont rendus impuissants au groupe principal Jeter dans un couloir à la merci des monstres errants. La seule manière connue de combattre ces créatures est d'abord de les sortir hors de leurs tunnels, en bloquant ou en couvrant toutes les autres sorties (qui ne peuvent être détectées que par les Elfes). Commentaires : un monstre de valeur nuisible qui est facilement adaptable à presque n'importe quelle forme de donjon et qui offre une incitation pour les groupes à rester ensemble et à agir de manière coopérative

## Bonesnapper

**by Ian Livingstone**



| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1–3 |
| Armour class: | 4 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 4D8 |
| Treasure: | type C |
| Attack: | 1 bite (1D6) and 1 tail (1D4) |
| Alignment: | Lawful/Evil |
| Monstermark: | 28 (level III in 12 levels) |

Les Bonesnappers sont de petits descendants des dinosaures carnivores, mesurant 1,5 m de hauteur mais étant néanmoins de redoutables combattants. Leur passe-temps favori est de ronger les os, ce qui aiguise les nombreuses dents de leurs puissantes mâchoires ; ils sont particulièrement friands d'os humains, car au-delà de l'effet d'affûtage, le statut d'un Bonesnapper se reflète dans le nombre de mâchoires humaines qui ornent son antre. Si un groupe entre dans une caverne de donjon et découvre des mâchoires humaines traînant, soyez sûr qu'un Bonesnapper n'est pas loin...
*Commentaires :* Les possibilités d'échange entre le Bonesnapper et les personnages-joueurs non humains sont infinies....

## The Fiend

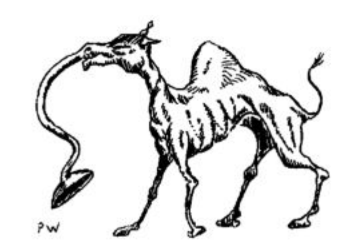
**by Ian Livingstone**

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | 2 |
| Movement: | 9" |
| Hit Dice: | 3D8 |
| Treasure: | nil |
| Attack: | 2 fists (1D4 each) plus Heat Metal |
| Alignment: | Neutral |
| Monstermark: | 93 (level V in 12 levels) |

Les Fiélons sont les descendants de la progéniture mutée d'un ange déchu et du dieu maléfique Pan qui l'a asservie. Ils errent seuls cherchant à se venger aussi bien du bien que du mal, car ils détestent leur propre existence liminale. Ils attaquent les personnages à vue en utilisant leurs grands poings comme massues. Ils ont également la capacité de chauffer le métal et tenteront de frire le premier personnage qu'ils voient portant une armure en plaques. Il s'agit d'une attaque de contact qui cause 3D6 dégâts supplémentaires par round.Cependant, dès qu'il a tué un personnage, le Fiélon ressent un grand remords et offrira aux survivants ses services et ses pouvoirs pour une période de deux jours ; cette culpabilité peut être attribuée au sang de sa mère ancestrale qui coule dans ses veines. Après deux jours, la partie maléfique dominante du Fiélon reprend le contrôle et d'où son départ du groupe qu'il aide.
*Commentaires* : Ce n'est pas une mauvaise raison de porter une cotte de mailles (qui produit probablement un effet de gaufre sur le personnage lorsque le Fiélon attaque) plutôt que de la plaque.
Le plaisir douteux d'avoir un Fiélon rejoindre le groupe pourrait être utile aux joueurs, mais si le MJ reste silencieux sur la durée pendant laquelle son aide est maintenue, et s'il attaque lorsque cette période est terminée, cela présente un joli problème de gestion ; peut-être que son retour à son état normal pourrait être variable, plutôt que fixe ?

# The DISENCHANTER

by Roger Musson



| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1–2** |
| **Armour class:** | **5** |
| **Movement:** | **12"** |
| **Hit Dice:** | **5D8** |
| **Treasure:** | **nil** |
| **Attack:** | **Special** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Monstermark:** | **None** |

**Le Désenchanter ressemble à un animal maigre, semblable à un dromadaire, avec une longue trompe semblable à celle d'un aspirateur. Sa couleur est d'un bleu électrique pâle, légèrement translucide - parfois, il semble légèrement scintiller. La créature a le pouvoir de détecter la magie dont elle se nourrit, puisant sa subsistance dans les puissants enchantements utilisés pour créer des objets magiques. Si la bête rencontre un groupe, elle pourra détecter l'objet magique le plus puissant porté et essaiera de fixer sa trompe sur l'objet en question. Une fois qu'elle touche sa cible, elle draine toute la magie, laissant l'objet intact mais non magique (les artefacts et les objets très puissants peuvent avoir droit à des jets de sauvegarde à la discrétion du MJ).**
**Même en tenant compte de la grande dextérité de la trompe préhensile du Désenchanter, la facilité avec laquelle n'importe quel objet peut être attaqué dépendra de sa taille, et la bête pourrait décider de s'attaquer à quelque chose de simple comme un bouclier magique plutôt que d'essayer d'atteindre un petit objet très puissant dans un sac à dos. Ironiquement, le Désenchanter ne peut être touché que par des armes magiques ; celles-ci ne seront pas "désenchantées" simplement en frappant la bête - seule sa trompe peut "démagnétiser" les objets magiques.**
***Commentaires* : Maintenant qu'une de ces bêtes a été rencontrée dans le donjon de Greenlands, par un groupe agacé et lésé, je peux témoigner de son efficacité à la fois comme moyen de limiter la magie et comme bête nouvelle et intéressante. J'aime à penser qu'elle fait un bruit de succion vulgaire pendant qu'elle mange l'enchantement, avec peut-être même un rot doux et respectueux si elle apprécie particulièrement la qualité de la magie qu'elle vient de dévorer.**

# The NILBOG



**by Roger Musson** (after Nick Best)

**Toutes les statistiques sont identiques à celles des Gobelins ordinaires.**
**Pas de Marquemonstre.**

**Cette création ressemble en tout point à un Gobelin ordinaire, mais il gagne des points de vie lorsqu'il est frappé, l'ajout étant égal aux "dégâts" infligés. Il ne peut perdre des points de vie (et être tué) que par des moyens tels que lancer "Guérison des Blessures Légères" sur lui, ou en s'asseyant sur sa poitrine et en le gavant de potions de soins.**
***Commentaires* : Une création diabolique en effet ! L'une des plus intéressantes que j'aie jamais rencontrées. Elle me rappelle l'épée dansante du donjon de Greenlands qui, toutes les trois tours, quitte la main de son porteur et reste en position horizontale dans les airs, forçant le malheureux guerrier à danser pendant trois tours, avant de revenir dans sa main... Pourquoi un Gobelin ? Comme le remarque le concepteur, "Pourquoi est-ce que les Gobelins sont particulièrement sensibles à ce désordre étrange est l'un des grands mystères du monde". Mais un Troll avec le Nilbogisme serait un adversaire véritablement redoutable, et ils sont déjà suffisamment mauvais en eux-mêmes.**
**Les lecteurs inventifs pourront imaginer d'autres scénarios comme celui qui suit : un grand plaisir pour le Maître du Jeu et, jusqu'à ce que le secret soit révélé, vraiment impressionnant pour les joueurs. Roger a manifestement estimé qu'une explication plus détaillée était nécessaire et nous a donc envoyé un scénario expliquant plus en détail cette étrangeté... du Nilbogisme, accompagné de quelques informations contextuelles : "Ceci est une manifestation plus faible du Nilbogisme — une utilisation excessive de la magie sollicite la trame du continuum espace-temps et peut occasionnellement entraîner des effets très étranges qui sont, heureusement, généralement très localisés. Ainsi, le Nilbog est un Gobelin souffrant d'un étrange renversement spatio-temporel. Dans ses formes les plus extrêmes, le Nilbogisme se manifeste de manière à déconcerter même les aventuriers les plus imaginatifs ; un exemple se produit dans le scénario suivant :**
**Un groupe entre dans une pièce profondément souterraine, voyant un coffre ouvert et deux Gobelins morts. Du moment où ils entrent jusqu'à leur sortie, ils n'ont aucun contrôle effectif sur leurs actions et aucune volonté sur le déroulement des événements. Ils se sentent soudainement blessés : ils se précipitent vers le coffre et y mettent des trésors, fermant le couvercle. Les Gobelins morts se lèvent sur les pointes des épées des aventuriers, revenant à la vie. Un combat s'ensuit, chaque coup porté restaurant des points de vie aux Gobelins et au groupe, jusqu'à ce que le groupe ait perdu ses blessures mystérieuses et que les Gobelins semblent être à pleine force. Les aventuriers s'échappent ensuite de la pièce et la porte se referme derrière eux... ."**
**Pour la pure créativité, le Nilbog est difficile à surpasser.**
**Cela complète la liste pour cette fois-ci, mais n'oubliez pas d'envoyer vos contributions. Après tout, nous ne pouvons pas laisser l'éditeur de White Dwarf dominer la colonne. Les restrictions d'espace peuvent parfois signifier que votre monstre est mis de côté pendant quelques numéros — nos excuses à l'avance si cela se produit — mais nous conserverons un "bassin de réserve" et, en temps voulu, toutes les soumissions valables seront publiées dans ces pages. J'espère que vous avez apprécié le premier lot et que vous pourrez en tirer bon parti.**



**Don Turnbull**






**Une rubrique régulière présentant de nouveaux monstres fascinants, édité par Don Turnbull.**

C'est encourageant et mon bureau croule sous des piles de papiers décrivant des monstres de toutes formes et tailles. La tâche de sélectionner la liste restreinte à paraître dans ce numéro n'a pas été facile, et il y aura inévitablement de nombreux contributeurs déçus dont les créations n'ont pas été retenues. À ceux-ci, je dirais "continuez d'essayer". Au vu du volume de papier, nous ne manquerons jamais de contributions, mais on m'a demandé d'appliquer un filtre assez strict. Si votre monstre doit passer, il doit avoir des qualités vraiment exceptionnelles.
Je suggérerais qu'il est important et utile de "jouer" un monstre nouvellement créé avant de finaliser son "design". Si en jeu, il s'avère être plutôt ennuyeux, il n'est probablement pas utile de le soumettre, même s'il reste un occupant digne de votre donjon. Chaque donjon a besoin d'une gamme de monstres "ordinaires", et tous les monstres ne peuvent pas être "intéressants"...
Cependant, la Factory se concentre sur les plus "intéressants", donc l'exclusion du vôtre ne signifie pas nécessairement qu'il est médiocre ou incomplet.
J'ai inclus un monstre de ma propre conception ce mois-ci.
Il n'est de loin pas aussi bon que beaucoup d'autres que j'ai vus, mais il se comporte d'une manière plutôt stupide et c'est cette qualité particulière qui rend ce monstre cher à mes yeux. Car je considère D&D — et en effet n'importe quel jeu — non pas comme une fin en soi, mais comme un moyen de divertissement et de camaraderie entre amis de même disposition. Si D&D cesse de remplir une telle fonction, je l'abandonnerais ; mais tant qu'il y a de nouvelles idées intéressantes (qui peuvent être des monstres, mais aussi d'autres choses), il servira le but que je considère comme le plus important.

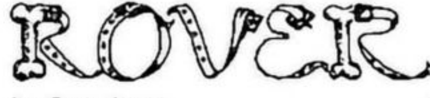
Descendez, donc, ô chanceux !

## NECROPHIDIUS (or Death Worm)

by Simon Tilbrook

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **2** |
| **Movement:** | **9"** |
| **Hit Dice:** | **2D8** |
| **Treasure:** | **Nil** |
| **Attack:** | **1 bite (1D8 plus paralisation) plus special** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Monstermark:** | **33.8 (=2½A) — level III in 12 levels** |

Cette terrifiante addition aux rangs des Morts-Vivants a d'abord été créée par le plus imaginatif des expérimentateurs, Karalkan. (qui allait plus tard "voir les ténèbres" et construire le temple de l'archidémon Kong). Le sort d'animation est de niveau 6 (optionnellement disponible comme un sort anti-clerc de niveau 5) et produit un ver par niveau de Magicien au-dessus du 11ème (donc un Magicien de niveau 15 pourrait créer quatre vers). Chaque ver nécessite les vertèbres intactes d'un serpent géant et le crâne d'un humanoïde de taille humaine.
Il est totalement silencieux, immunisé contre les sorts de Sommeil, de Charme et de lecture d'esprit, immunisé contre le poison et ne vérifie jamais le moral. Il obtient la surprise sur un jet de 1-3 sur un D6 et s'il n'est pas lui-même surpris, il exécutera la "Danse de la Mort" - un balancement hypnotique et semi-magique qui capte l'attention et permet au ver d'avancer et d'attaquer sans opposition. Un jet de sauvegarde contre la magie est requis ; un échec signifie l'incapacité d'agir (à traiter comme une hypnose).
Le Necrophidius est créé pour un objectif spécifique et est donc généralement rencontré comme un assassin ou une garde - jamais comme un monstre errant.
Sa morsure provoque une paralysie à moins que la victime ne réussisse son jet de sauvegarde contre la magie (c'est un effet magique, pas un venin). Il est traité comme un Spectre sur la matrice "Clercs vs Morts-Vivants".
*Commentaires* : c'est une œuvre méchante et intéressante qui ressemble probablement au squelette d'une Naga Gardienne (corps de serpent, tête humaine). La Danse de la Mort est une belle touche, comme en témoignent les victimes des pouvoirs hypnotiques des serpents ; lorsque j'utilise cette bête, les victimes obtiendront un jet de sauvegarde contre la Danse, et si elles échouent, elles resteront clouées sur place jusqu'à ce que le regard du ver soit distrait (par exemple, par une attaque venant d'ailleurs). Il y a certainement plus de façons de rendre les Morts-Vivants méchants qu'en leur permettant simplement de drainer des niveaux, et c'est une bonne idée.

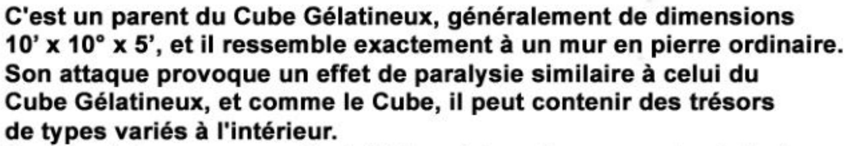



by Gary Ames

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **4** |
| **Movement:** | **18"** |
| **Hit Dice:** | **4D8** |
| **Treasure:** | **Nil** |
| **Attack:** | **1 'bounce' (1D8) plus suffocation** |
| **Alignment:** | **Neutral, or non-aligned** |
| **Monstermark:** | **27 (level III in 12 levels)** |

Les Rovers (inspirés par la remarquable série télévisée "The Prisoner" sont de véritables vagabonds, souvent utilisés par des personnages de haut niveau comme gardiens d'un ensemble de passages et/ou d'otages. Ils ressemblent à des ballons de 7 pieds de haut et se déplacent en rebondissant. S'ils attaquent, ils infligeront des dégâts de 1D8 et tenteront d'étouffer leurs ennemis qui...

Il faut réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour rester indemne. Une fois le jet effectué, il n'est pas nécessaire de refaire un jet pendant trois tours de mêlée, après quoi le processus recommence. Si une victime est suffoquée, elle subit des dégâts cumulatifs de 1D4 à chaque tour de mêlée. Les Rovers peuvent également attaquer pour maîtriser, selon les instructions qui leur ont été données. Les armes contondantes ne causent aucun dégât à ces monstres. Ils n'attaqueront que s'ils ont reçu l'ordre de le faire, ou garderont s'ils ont reçu l'ordre de garder.
*Commentaires:* Une image amusante me vient à l'esprit en considérant comment cette bête pourrait être utilisée, mais j'attendrai que les aventuriers du Groenland la rencontrent. Une bonne raison d'avoir quelques lances à portée de main dans un donjon «préparées contre les rebonds»



# LIVING WALL

by Neville White

| | |
|---|---|
| No. appearing: | as required |
| Armour class: | 8 |
| Movement: | 3" |
| Hit Dice: | 4D8 |
| Treasure: | Special |
| Attack: | One attack 2D4 plus paralysis |
| Alignment: | Neutral or non-aligned |
| Monstermark: | 18 (level II in 12 levels). |

C'est un parent du Cube Gélatineux, généralement de dimensions 10' x 10° x 5', et il ressemble exactement à un mur en pierre ordinaire. Son attaque provoque un effet de paralysie similaire à celui du Cube Gélatineux, et comme le Cube, il peut contenir des trésors de types variés à l'intérieur.
Commentaires : un monstre intelligent devrait essayer de s'adapter à son environnement, et ressembler à un mur n'est pas une mauvaise idée. Il y a d'autres monstres qui ressemblent à des coffres, etc. qui me plaisent, et je me souviens de la surprise sur le visage de l'un de mes joueurs lorsqu'une porte à laquelle son personnage écoutait s'est soudainement effondrée sur lui, causant 1012 points de dégâts, ce monstre s'étant adapté pour ressembler à une porte. Utile, et certainement très "déployable"



# VOLT

by Jonathan Jones

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 2D12 |
| Armour class: | 9, but treat as AC3 to hit because of its high dexterity and probability of dodging an attack |
| Movement: | 6" ('flying') |
| Hit Dice: | 2D8+1 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 1 bite (1D4) and 1 tail (2D6) — see description |
| Alignment: | Neutral |
| Monstermark: | 57.5 (level IV in twelve levels) |

Un Volt est un amas de poils hérissés avec deux yeux globuleux, de petites cornes et une queue de 3 pieds de long. Il flotte comme s'il était sur un coussin d'air. Il attaque d'abord en se propulsant vers le cou de sa victime et mord pour infliger 1D4 de dégâts s'il réussit. Il se verrouille ensuite sur le cou et ne peut être détaché que s'il est mort, ou il se détachera lui-même si sa victime meurt. Pendant qu'il est attaché, il mordra pour infliger 104 dégâts à chaque tour et fouettera également sa victime avec sa queue pour 2D6 dégâts à chaque tour ; les deux attaques sont automatiquement réussies lorsque le Volt est attaché — aucun lancer de dé n'est nécessaire pour toucher. L'attaque de la queue se présente sous forme de choc électrique.
*Commentaire* : son comportement est similaire à celui d'une Stirge, que j'ai toujours considérée comme un monstre de bas niveau très utile (en termes de Maître du Donjon du moins). De par sa nature électrique, il devrait peut-être avoir une certaine résistance contre les attaques électriques comme les éclairs. Cependant, étant assez petit, il est peu probable qu'il soit attaqué par la foudre. On peut supposer qu'il est possible, lorsque le Volt est attaché à une victime, qu'un compagnon de la victime saisisse la queue du Volt (avec une main gantée de manière épaisse !) et l'empêche d'attaquer de cette manière, permettant ainsi à quelqu'un d'autre de l'attaquer et de réduire la quantité de dégâts automatiques que la victime subit avant que la bête ne meure. Un monstre utile et très déployable.

# GLUEY

by Guy Shearer



| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1D4 |
| Armour class: | 3 |
| Movement: | 8" |
| Hit Dice: | 4D8 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 1 touch (1-3 plus special) |
| Alignment: | Lawful-evil |
| Monstermark: | 28.8 (level III in twelve levels) |

*Bien que n'appartenant pas à la classe des Morts-vivants, cette bête ressemble à une Momie recouverte de colle. Son toucher collera à presque tout (sauf la pierre) et toute arme la frappant fera la moitié des dégâts et collera. De même, elle collera à quiconque elle touche avec succès. Les objets (et les personnes !) ne peuvent être décollés que par le feu ou l'eau bouillante. Elle est immune à tous les sorts de magicien de niveau 1, sauf le Missile Magique qui lui inflige 3D6 de dégâts. Elle est aussi vulnérable au feu qu'une Momie.*
*Commentaire : je ne suis pas tout à fait sûr de la notation de dangerosité pour celle-ci ; si un combattant la frappe avec son épée, il doit d'abord réaliser qu'il ne peut pas récupérer son épée, puis il doit en trouver une autre. Elle est donc vraiment plus dangereuse que ce que la notation suggère. Il n'est pas courant de trouver de l'eau pour se débarrasser d'une telle créature dans un donjon, donc quiconque collé à un "Gluey" devra risquer que ses compagnons lui jettent de l'huile enflammée dessus, ou attendre que la bête soit tuée puis subir l'indignité d'être sorti du donjon avec un "Gluey" collé à lui - un spectacle à voir, car le "Gluey" aura une collection d'armes diverses collées à lui. Une fois à l'extérieur du donjon, il peut être en sécurité mais il reste le problème de l'eau bouillante ou du feu à gérer. Oui, je pense que l'on pourrait bien s'amuser avec le "Gluey", bien que les joueurs ne soient pas forcément d'accord.*



# SQUONK

by Christopher Kinnear

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | 7 |
| Movement: | 15" |
| Hit Dice: | 2D8+1 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | Nil |
| Alignment: | Neutral |
| Monstermark: | None (since it doesn't attack) |

*Le Squonk apparaît comme une créature ressemblant à un campagnol, haute de 3 pieds, et recouverte de verrues et d'imperfections. Il couvre toujours son visage avec ses pattes et pleure généralement sur lui-même car il est très laid.*

Complètement insensible à la magie. Il évite tout contact et est capable de se cacher et de se déplacer rapidement. S'il est acculé et attaqué, il fondra en larmes et seuls les personnages ayant un charisme très élevé réussiront à se lier d'amitié avec lui. Cependant, s'il est apprivoisé, il sera très utile : il peut servir d'éclaireur avec une grande discrétion et communiquer ses découvertes à son ami en langue squonk ou en commun. Les larmes de squonk sont très recherchées par les alchimistes. Il ne participera jamais au combat rapproché et ne s'associera jamais à des actes maléfiques.
*Commentaires* : une curiosité qui ressemble plus à un animal de compagnie qu'à un monstre ; peut-être que les joueuses de D&D seraient plus attirées par cette créature que les joueurs plus sceptiques, mais son utilité ne fait aucun doute - une résistance à la magie de 100% est très utile pour un éclaireur. Les animaux étranges mais amicaux peuvent souvent être utiles dans les aventures en donjon, bien que je frémisse à la mémoire du chien de Bob Stuart qui, faute de lampadaires dans les donjons, a fait un sacré désordre à Greentands jusqu'à ce qu'il soit expulsé par un gardien en colère.




by Ian Livingstone

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | 1–4 |
| **Armour class:** | 5 |
| **Movement:** | 9" |
| **Hit Dice:** | 4D8 |
| **Treasure:** | Nil |
| **Attack:** | 1 crush 1D6 plus special Death Stare |
| **Monstermark:** | None |

À sa naissance, le Tueur d'Œil est sans membres et presque sphérique, effilé à une extrémité ; plus tard, il développe le torse supérieur d'une chauve-souris sur un corps de serpent. Ses ailes atrophiées ne peuvent pas soutenir le vol. Il vit dans des endroits sombres souterrains car il n'aime pas la lumière du jour et déteste la flamme vive et nue. Il ne cligne jamais des yeux à moins d'être confronté à une lumière d'intensité équivalente à celle de trois torches dans un rayon de 1" - face à une telle lumière, il essaiera de fuir mais, s'il est piégé, il ne fera pas face aux flammes et pourra facilement être tué. Son attaque la plus puissante est le redouté Regard Mortel qu'il utilise sur tout porteur de torche dans un rayon de 5" : le Regard ne peut pas être reflété et ceux qui sont touchés par lui doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ; un échec signifie une mort instantanée.
Il peut également attaquer des personnages proches qui ne portent pas de torche en les écrasant avec les anneaux de son serpent.
Commentaires : Une évaluation de monstre est inutile comme mesure approximative dans des cas comme celui-ci - si le jet de sauvegarde n'est pas réussi, la mort suit quel que soit le niveau ou le nombre de points de vie de la victime. Certains pourraient considérer cette bête comme un peu 'lourde', et mon instinct serait de la placer au niveau VII ou VIII sur 12 niveaux.




by Simon Eaton

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | 1 |
| **Armour class:** | 8 |
| **Movement:** | 1" |
| **Hit Dice** | 1–4D8 |
| **Treasure:** | None, or at DM's discretion |
| **Attack:** | Dexterity drain plus special |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Monstermark:** | None |

Cette mauvaise herbe est généralement trouvée parmi les maçonneries en ruines, sur les portes ou même étouffant un coffre au trésor depuis longtemps oublié. Elle est sèche et étendue, et donc facilement inflammable.
La fumée qu'elle produit lorsqu'elle brûle est hautement toxique — quiconque subit ses effets doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir. Elle attaque avec ses frondes, et comme elle est généralement assez grande en étendue (disons 20° carré ou plus), elle peut attaquer autant de personnes simultanément que celles qui lui font face. Un coup de fronde draine de 1 à 4 points de dextérité, et si un personnage subit une perte de 4 points de dextérité d'un seul coup, il a également une crise nerveuse — une incapacité totale pendant 2 rounds de mêlée, suivie de 5 rounds supplémentaires pendant lesquels il attaque avec une probabilité de toucher réduite de -2 en raison de l'engourdissement. Un personnage devient incapacité si sa dextérité tombe en dessous de 3 et meurt si elle tombe à zéro ou en dessous. La moitié des points de dextérité perdus sont récupérés à raison de 1 point par jour, mais le reste ne peut être récupéré que par l'application d'un sort de Guérison de Maladie.
Commentaires : comme le concepteur le souligne, les personnages ingénieux ne brûleront pas cette mauvaise herbe, mais la tueront avec des armes et recueilleront les restes qui pourront être utilisés plus tard pour produire du gaz empoisonné contre d'autres monstres. Je suggérerais aux MJ utilisant cette mauvaise herbe de tabuler une matrice faisant référence croisée entre la taille de la portion de mauvaise herbe et la taille du nuage de gaz produit.



by Don Turnbull

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | 1D12 |
| **Armour class:** | 3 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 4D8 |
| **Treasure:** | Type E sometimes, but usually it has lost it |
| **Attack:** | One attack 1D6 plus special |
| **Alignment:** | Evil/chaotic |
| **Monstermark:** | meaningless |

Quelque chose a terriblement mal tourné lors de la création de cette créature, qui s'avère être une sorte de Spectre totalement incompétent. Il est indiscernable du Spectre normal, à moins que vous ne voyiez l'arrière de son cou, sur lequel est estampillé en petit le mot "rejeté" de manière chaotique. Comme les autres Morts-vivants, il ne peut être affecté par les sorts de Sommeil, Charme ou de lecture d'esprit (il n'a pas d'esprit, comme les autres Morts-vivants, et il y a d'autres raisons aussi). Cependant, contrairement à ses frères, il est complètement insensible aux armes magiques et aux armes en argent et ne peut être touché que par de l'acier ordinaire. De plus, contrairement aux autres Morts-vivants, il ne peut être repoussé ou dissipé par aucun niveau de Clerc — si quelqu'un tente une telle chose, il s'approchera de lui avec curiosité.En raison de sa faible dextérité (certains diraient maladresse), il attaque avec une probabilité de toucher de -4. S'il parvient à toucher, il inflige 1D6 de dégâts mais s'effondre mort et augmente sa victime d'un niveau d'expérience (double PE).
*Commentaires* : ce n'est pas juste de commenter sa propre création, mais l'idée était de créer un Mort-vivant complètement incompétent qui augmente réellement sa victime d'un niveau plutôt que de le drainer. Dans ce cas, comme dans la plupart des autres choses, il se trompe complètement, bien que je sois sûr qu'il fait de son mieux, le pauvre. Bien sûr, les Monstres sont susceptibles de vous laisser voir l'arrière de leur cou, donc cette chose est totalement indiscernable d'un Spectre normal. Imaginez la scène où le groupe rencontre un Withra et se bat les uns contre les autres pour le privilège d'être touché par lui, pour finalement découvrir que c'était un Spectre après tout... Évidemment, les MD doivent lancer la tentative de "repousser" en faisant semblant qu'il pourrait être repoussé, sinon cela dévoile le jeu. Peut-être qu'un trio de Spectres pourrait montrer un Withra autour, essayant de lui dire comment se comporter de manière normale comme un Spectre, quand le groupe tombe sur eux ? J'espère que quelqu'un d'autre s'amusera avec celui-ci. Ceci se développe en une colonne intéressante, et j'espère utile, alors continuez à envoyer vos contributions.

Rappelez-vous, un numéro gratuit de White Dwarf pour tout monstre accepté attend son créateur.






**Une rubrique régulière présentant de nouveaux monstres intéressants, éditée par Don Turnbull.**

Je continue d'être énormément impressionné par l'énergie que les lecteurs de White Dwarf consacrent à la "Fiend Factory" (l'usine à monstres).Au moment où j'écris ces lignes (juste après la parution du White Dwarf numéro 7), j'ai près de 150 monstres "en réserve" qui attendent de recevoir le souffle de vie. Avec 10 monstres par numéro dans la "Factory", il faudra beaucoup de temps avant que toutes ces créations ne voient le jour, même si les contributions s'arrêtaient soudainement. D'un point de vue purement statistique, cela signifie que vos chances de voir votre monstre de compagnie publié dans la Factory sont plutôt minces - mais ne vous découragez pas, il y aura toujours de la place pour quelque chose de vraiment bien. On m'a demandé de ne pas laisser cette rubrique se dégrader en quelque chose de médiocre, et j'ai bien l'intention de m'y tenir. Alors, même si la file d'attente des nouveaux monstres est très longue, je ne suis pas encore submergé par tant de bonnes créations que je dois tout arrêter. Continuez à les envoyer ! Mettez vos chapeaux de réflexion et jetez ces tables de génération de monstres aléatoires - soyons vraiment créatifs ! Notez aussi que les monstres n'ont pas besoin d'être "dangereux" - voyez l'introduction de la première Fiend Factory dans White Dwarf 6 pour des exemples de monstres non dangereux qui méritent toujours d'être inclus. Les monstres qui n'ont pas plus de valeur de nuisance sont tout aussi bienvenus, et tout aussi adaptés dans un donjon, que ceux dont le principal objectif est de dépecer les aventuriers vivants.

Et maintenant, place à nos exemples d'ingéniosité pour ce numéro.

## STINWICODECH

**by Eamon Bloomfield**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1D4** |
| **Armour class:** | **6** |
| **Movement:** | **6"** |
| **Hit dice:** | **3D8** |
| **Treasure:** | **Type C** |
| **Attack:** | **2 claws (1D4 each) and 1 tongue (1D4 plus special)** |
| **Alignment:** | **Chaotic** |
| **Monstermark:** | **21.6 (level III in twelve levels)** |

Une créature vaguement humanoïde de 8 pieds de haut avec une tête ressemblant à celle d'une grenouille et couverte de poils épais et courts. Elle a une intelligence de 1D4+4 et une dextérité de 1D6+10. Cette grande dextérité permet à sa langue d'avoir une probabilité de toucher de +3.Lors du premier coup avec sa langue, elle augmente une caractéristique de la victime (1D6 pour déterminer) d'un point, jusqu'à un maximum de 18 ; si elle touche à nouveau le même individu avec sa langue et affecte la même caractéristique, elle réduira cette caractéristique de 1D6. Cette procédure continue — d'abord augmenter, puis diminuer. Toutes les modifications de caractéristiques sont normalement permanentes. Si l'une d'elles est réduite à zéro, la mort s'ensuit immédiatement. Si quelqu'un est réduit à 2 ou 1, une paralysie totale s'installe, bien que la caractéristique puisse bien sûr être augmentée, et la paralysie retirée, par un dispositif magique, un vœu, etc.
Son nom est composé des deux premières lettres de chaque caractéristique.

*Commentaires* : c'est une autre variante de l'Ombre, un peu comme le "Soul Feed" mais avec des effets plus imprévisibles. Comme dans le cas du Withra, une fois qu'un groupe reconnaît cette bête pour ce qu'elle est, on peut les imaginer se mettant en file, enlevant leur armure, etc. dans le but d'être touchés — mais ils pourraient avoir une surprise en réserve. Ce n'est pas un Mort-vivant, et cela ne devrait pas l'être.

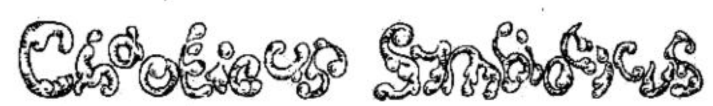



**by Ian Waugh (based on Clifford D. Simak's Halfling)**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1D12** |
| **Armour class:** | **9 (when in material form)** |
| **Movement:** | **As fast as necessary to keep up with its 'host'** |
| **Hit Dice:** | **1D8** |
| **Treasure:** | **Nil, or at DM's discretion** |
| **Attack:** | **When materialised — as a man (may have weapons from their dimension).** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Monstermark:** | **4.8 (M=3A) — level I in 12 levels** |

Le Tween existe dans une dimension semblable à celle habitée par les chiens de phase ou un homme portant une Armure d'Éthéréité. Le Tween est une créature semblable à une apparition, plutôt comme une silhouette fumée et ne peut généralement être vu que par quelqu'un en "phase" avec lui : bien que sa silhouette puisse être détectée si on la regarde à travers du verre fumé. Après plusieurs heures avec un hôte, ils commencent progressivement à adopter la forme générale et les caractéristiques de cet hôte, mais restent essentiellement trapus. Le Tween a généralement un hôte, mais vous pourriez en trouver un ou... deux errant seuls (si, par exemple, un hôte précédent est décédé). Le Tween est capable de voir quelques secondes dans le futur et...

Le "Tween" est capable d'augmenter la chance de son hôte de 50%. Il peut également déplacer des objets matériels sur de courtes distances, par exemple déplacer une épée pour qu'elle touche un ennemi au lieu de le manquer, ou déplacer un bouclier pour parer un coup qui aurait sinon atteint l'hôte. Cela signifie que pour toute action impliquant un lancer de dé, l'hôte obtient deux lancers au lieu d'un et choisit le "meilleur". Un "Tween" s'attachera à un seul être. Ils préfèrent les êtres intelligents, mais cela pourrait signifier un monstre intelligent — ils n'ont pas d'allégeance particulière envers les personnages-joueurs, humains ou autres. L'astuce est que le "Tween", tout en ayant un effet bénéfique sur les actions de son hôte, a l'effet inverse sur quiconque se trouve dans un rayon de 50°, amis et ennemis confondus. Ils trouveront deux fois plus difficile d'obtenir le numéro requis sur un dé (donc, un être qui nécessite, par exemple, un 15 pour toucher aura besoin de lancer un 18). Aucun hôte ne sera consciemment conscient d'avoir été adopté par un "Tween" à moins qu'il ne soit repéré par quelqu'un ayant la capacité de le faire. L'hôte pourrait bien acquérir une réputation plutôt malheureuse parmi le reste de son groupe.
Le "Tween" peut être détruit de manière conventionnelle s'il est amené en "phase" par une Porte de Phase, un Passage Mural, etc., ou par quelqu'un ayant la capacité de devenir éthéré. Ils peuvent également être détruits par n'importe quoi dans leur propre dimension.
*Commentaires* : cela pourrait presque être une nouvelle classe de personnage, mais je suis content que Ian ait résisté à ce qui a dû être une tentation. Plutôt un monstre de "valeur d'ennui" qu'autre chose, et largement déployable. Pour l'effet sur un non-hôte proche, peut-être que le MJ devrait secrètement lancer un D6 — 1—3 signifie que le lancer de dé du joueur est valide, 4—6 signifie qu'il échoue ; le MJ dirait au joueur que l'attaque ou autre a échoué, mais bien sûr sans lui donner la raison ni révéler son propre lancer de dé. C'est un monstre simple à maîtriser (ces monstres maladroits ne sont pas toujours aussi faciles à gérer dans le tumulte du combat) et devrait être un ajout bienvenu dans de nombreux donjons, bien qu'une certaine quantité de paranoïa résultante de la part de certains joueurs soit à prévoir.



**by Roger Musson**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **7** |
| **Movement:** | **1"** |
| **Hit dice:** | **2D8** |
| **Treasure:** | **Nil** |
| **Attack:** | **Charm Monster, Advanced Illusion (see below)** |
| **Alignment:** | **Chaotic** |
| **Monstermark:** | **None** |

### Chaoticus Symbioticus

Il s'agit d'une petite goutte de gelée jaune qui se colle au plafond de son antre. Si un monstre puissant s'aventure à l'intérieur, il sera charmé et restera dans l'antre pour attaquer quiconque y entre. Cependant, deux illusions seront lancées : l'une sur le monstre pour le faire ressembler à un monstre beaucoup plus faible, et l'autre pour créer un trésor illusoire dans la pièce. Ces illusions sont automatiquement crues si (a) le C.S. est dans la pièce, (b) le C.S. est en vie, et (c) la victime des illusions est dans la pièce. Les victimes attirées dans la pièce qui périssent sont dévorées par le monstre, et le C.S. draine ensuite l'énergie du monstre en même temps pour obtenir sa propre subsistance.
*Commentaires* : une autre création terrifiante issue de l'esprit fertile (certains diraient "tordu") de Roger. D'où lui viennent-elles ? Je me souviens qu'il s'était assis après une aventure à Greenlands et avait sorti un nouveau monstre de son chapeau sans aucune réflexion apparente.
C'est une merveille. Certaines scènes sont amusantes à visualiser, comme un Owl Bear apparaissant sous la forme d'un Goblin : "le Goblin étreint Fred et Fred subit 15 points de dégâts : adieu Fred !" Il y a, bien sûr, des problèmes physiques à surmonter : un Goblin pourrait-il physiquement enlacer un homme, par exemple ? Mais je suis sûr qu'un MD inventif pourrait surmonter...

ces obstacles, peut-être en utilisant des membres élastiques.
Pas plus d'un de ces monstres par niveau de donjon, s'il vous plaît, sinon vous rendrez vos joueurs fous.
Roger — n'aurais-tu pas pu inventer un nom plus simple???




**by Callum Forbes (nice to have a reader in far-off New Zealand)!**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1D10 in dungeons, 1D20 in wilderness** |
| **Armour class:** | **2** |
| **Movement:** | **3"** |
| **Hit dice:** | **5D8—7D8** |
| **Treasure:** | **10% chance of 1D4 gems inside stomach** |
| **Attack:** | **1 crush 1D8, 1D10 or 1D12 depending on size** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Monstermark:** | **151.9, 222.7, 341.3 (levels VII, VIII and IX in twelve levels)** |

Ce monstre est une roche vivante parfaitement camouflée pour ressembler aux roches ou murs normaux à proximité. Il possède une intelligence rudimentaire et attaque les utilisateurs de magie à vue (car il est issu d'un sort de "pierre-chair" imparfait). Il est immunisé contre les attaques d'armes tranchantes ordinaires, mais les armes tranchantes magiques infligent des dégâts équivalents à leur bonus (donc une épée +2 causerait 2 points de dégâts après un coup réussi). Le Rockbeast subit le double de dégâts des marteaux magiques, masses, etc. et des dégâts normaux des armes non tranchantes ordinaires.En mêlée, la bête est capable de soudaines accélérations , sa tactique préférée étant d'écraser les jambes d'un adversaire, le rendant ainsi impuissant.
*Commentaires* : une créature à la fois inhabituelle et logique (?) qui a un haut "Monstermark" principalement parce que même les armes tranchantes magiques (qui, je soupçonne, sont les plus couramment utilisées parmi les groupes susceptibles de la rencontrer) n'infligent que de faibles dégâts. Une créature pour égayer les couloirs de n'importe quel donjon. Cependant, un Maître de Donjon devra juger soigneusement la rapidité avec laquelle ces créatures peuvent se déplacer en mêlée et combien de temps elles peuvent maintenir leurs accélérations soudaines. Le seul inconvénient de cette bête est sa vitesse normale, semblable à celle d'une tortue.




**by Albie Fiore**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **2** |
| **Movement:** | **2"** |
| **Hit dice:** | **1D8** |
| **Treasure:** | **Nil** |
| **Attack:** | **Nil** |
| **Alignment:** | **Neutral/ Malicious** |
| **Monstermark:** | **None** |

Il s'agit d'une petite créature semblable à un tatou qui se nourrit exclusivement de feuilles et de petits insectes. Son armure segmentée est vivement et joliment dessinée dans des nuances de brun, mais sa particularité immédiate est ce qui semble être un gros rubis incrusté dans sa tête, juste au-dessus des yeux. Cette gemme est une partie vivante de l'animal, et le Carbuncle (VIVANT !) vaut deux fois la valeur normale de la gemme comme animal de compagnie pour un sorcier ou quelqu'un de stature équivalente capable de charmer les animaux. Si le Carbuncle est tué, ou s'il se laisse mourir (ce qu'il peut faire sous la contrainte puisqu'il n'a aucune peur ou conception de la mort), la gemme se dégonfle en une pulpe rouge et molle sans valeur. La créature possède des pouvoirs d'empathie et de télépathie (les deux).

**Portée de 30 pieds et de légers pouvoirs de prophétie concernant l'avenir immédiat (il ne peut communiquer que télépathiquement). L'empathie lui permet de comprendre le caractère de chaque personne dans un groupe et de savoir ce qu'ils savent.Il est facilement capturé et ne montre aucune résistance. Il s'approchera presque toujours d'un groupe de manière amicale et leur communiquera sa valeur car il désire les accompagner. Une fois cet objectif atteint, il utilisera ses pouvoirs pour d'abord gagner la confiance du groupe, puis essayer de causer des perturbations et des combats au sein du groupe par télépathie sélective et fausses prophéties, ou il peut communiquer secrètement avec des monstres à proximité pour les inciter à attaquer le groupe. Il est fasciné par le combat et particulièrement par la mort, et fera de son mieux, une fois avec un groupe, pour provoquer de tels événements le plus souvent possible. À un moment opportun, ayant atteint son but, il s'éclipsera discrètement.**

***Commentaires*** **: Et Albie qualifie cette chose de neutre ! À mon avis, elle serait aussi chaotique que l'enfer ! Cependant, chacun a sa propre interprétation des alignements et de leur signification. C'est un monstre qui demanderait énormément de compétences de la part du MD (Maître du Donjon) - ce n'est certainement pas un monstre dont les réactions devraient être déterminées à partir de tables aléatoires (si quelqu'un utilise encore ces choses-là). Ce monstre m'intrigue et j'aimerais jouer dans le donjon d'Albie à l'autre bout... ou pas ?**






by Simon Eaton

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | 7 |
| Movement: | 6″ |
| Hit dice: | 2D8 |
| Treasure: | Type B |
| Attack: | Strangulation (1D6) or by weapon type |
| Alignment: | Chaotic/Evil |
| Monstermark: | 37.3 (level III in twelve levels) |

**Ces ignobles créatures de la classe des Morts-Vivants se trouvent dans des barges funéraires échouées ou dans toute autre situation où un cadavre n'a pas réussi à retourner vers son "Créateur". Elles ressemblent à des Zombies mais sont classées comme des Spectres dans le tableau des prêtres/morts-vivants. Bien que les armes normales semblent infliger des dégâts lorsqu'elles touchent un Cadavre-Coffre, elles n'ont en réalité aucun effet. Seules les armes magiques nuisent à ces créatures et elles ne font que la moitié des dégâts normaux. Si un Cadavre-Coffre est frappé à la tête par une arme normale, il tombera au sol, apparemment fini. Au prochain tour de mêlée, il se relèvera, indemne, et continuera à se battre, et tous les personnages non-joueurs doivent réussir un jet de sauvegarde contre la Peur ou fuir lorsque cela se produit. Sauf s'il y a une arme dans le trésor du Cadavre, il attaquera avec ses mains. Si un personnage est touché, cela indique que le Cadavre a serré ses mains autour de sa gorge et infligera 1D6 dégâts par tour jusqu'à ce que la victime ou le Cadavre soit mort. Il est recommandé aux MD (Maîtres du Donjon) de permettre aux joueurs dont les personnages utilisent des armes non magiques de lancer leurs attaques normalement, simulant les dégâts apparents causés par des armes non magiques.**

**Commentaires : une belle addition aux rangs des Morts-Vivants qui peut-être ne reçoivent pas autant d'attention qu'ils le devraient. Comme distraction, je commence à m'inquiéter de l'influence extrême qu'un prêtre de haut niveau peut avoir - sûrement qu'il ne peut pas continuer à repousser les Morts-Vivants ad infinitum ? Des MD ont-ils de bonnes idées à ce sujet ?**

**Pourquoi seuls les personnages non-joueurs sont-ils affectés par la "Peur" ? J'aurais pensé que les personnages-joueurs auraient été tout aussi susceptibles, sinon plus. Peut-être s'agissait-il d'une erreur involontaire de la part du concepteur - ou peut-être pourrait-il expliquer ? J'espère que cette traduction vous convient. Si vous avez des questions ou des modifications à apporter, n'hésitez pas à me le faire savoir.**




by Simon Muth

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1D8 |
| Srmour class: | 5 |
| Movement: | 14″ |
| Hit dice: | 2D8+2 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | See below |
| Alignment: | Chaotic |
| Monstermark: | 16 (level II in twelve levels) |

**Le Whirler ressemble à une mini-tornade et peut être touché par des armes normales. Il a une profonde haine pour l'humanité. Si un personnage est "touché" par un Whirler, il doit réussir un jet de sauvegarde contre le Rayon de Mort. S'il échoue, il commence à tourner, étant devenu "pris" dans le Whirler ; il subit 1 à 3 points de dégâts par tour, causés par la force résultant de la rotation, et a 5 % de chances cumulatives par tour d'être déchiré en morceaux. Une victime qui tourne ne s'arrêtera que lorsque elle ou le Whirler est mort. Seul un personnage tournant par Whirler est autorisé.**

**Commentaires : une sorte d'Élémentaire de l'Air faible. La notation Monstermark pour cette bête typifie la faiblesse du système Monstermark - sûrement cette créature est-elle plus résistante que le niveau deux ? Mais comment calculer son pouvoir spécial ?**

**Les MD pourraient bien s'amuser avec celui-ci - on suppose que si le Whirler tourne avec un personnage déjà "en action", pour ainsi dire, ses compagnons à l'extérieur devront le frapper sans le blesser, et cela pourrait nécessiter un certain discernement de la part du MD. Les personnages ayant une dextérité inférieure à 13 n'ont pas à essayer...**




by Thomas Benson



| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1D12 |
| Armour class: | 8 |
| Movement: | 12″ |
| Hit dice: | 6D8 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 2 tentacles 1D10 each |
| Alignment: | Neutral |
| Monstermark: | 118.8 (level VI in twelve levels) |

**Mesurant sept pieds de haut et quatre pieds de large, ces bêtes curieuses sont recouvertes d'une épaisse laine rouge qui mue abondamment — ainsi, des tas de poils rouges sur le sol peuvent avertir les aventuriers que Turung pourrait se cacher à proximité. Ils utilisent également leurs poils comme literie.Ils sont semi-intelligents et possèdent des pouvoirs magiques spéciaux. Ils peuvent projeter une Toile (comme le sort de deuxième niveau) et utiliser un Bouclier anti-Magie (comme le sort de sixième niveau) une fois par jour chacun. Cependant, ils sont généralement réticents à combattre et préfèrent attraper des aventuriers solitaires pour les massacrer à leur guise.**

***Commentaires*** **: dommage que le concepteur n'ait pas inclus une description complète. Je suppose un humanoïde avec des tentacules à la place des bras, les tentacules ayant la même description physique que ceux de la Bête Displaceuse. Et ainsi, nous "fermons les portes de l'Usine" pour cette édition. Peut-être que cette fois-ci, il y a eu trop de monstres qui sont radicalement non conventionnels, si je peux utiliser cette expression de manière du tout précise dans ce contexte. La prochaine fois, peut-être quelques bêtes plus directes — sans lesquelles le donjon pourrait rapidement devenir un cauchemar — devraient être incluses. Cela a encore été une tâche difficile — sélectionner quelques monstres parmi des dizaines qui méritent d'être inclus. J'espère que ceux qui ne voient pas leur nom en lumière cette fois-ci avaleront leur déception et continueront quoi qu'il en soit.**




**Une rubrique régulière présentant de nouveaux et intéressants monstres, éditée par Don Turnbull.**

Et la collection continue de s'agrandir ! Je suis vraiment très impressionné par les efforts des lecteurs de White Dwarf — la tâche de sélectionner les 'quelques privilégiés' pour chaque numéro devient de plus en plus difficile. Quelques lecteurs m'ont demandé d'inclure une mention de l'intelligence de chaque nouveau monstre — comme l'un d'eux l'a justement dit, de nombreux MD (Maîtres du Donjon) ont besoin de cette information pour pouvoir tirer des conclusions sur la façon dont le monstre réagirait dans certaines situations. Dans la plupart des cas, les concepteurs n'ont pas inclus l'intelligence dans les spécifications (probablement pour la bonne raison que nous ne l'avions pas demandé), donc la liste que je donne ci-dessous, qui comprend tous les produits de la Fiend Factory publiés jusqu'à présent, doit être considérée comme ma propre estimation à partir des informations que j'ai. Si un ou plusieurs des concepteurs sont fortement en désaccord avec moi, pourrait-il s'il vous plaît m'écrire à mon attention chez White Dwarf et la correction sera publiée ultérieurement. Dans tous les cas, j'ai utilisé le système de classification adopté par TSR dans le nouveau *Manuel des Monstres*.

| White Dwarf 6 | | White Dwarf 7 | | White Dwarf 8 | |
|---|---|---|---|---|---|
| Needleman | Low | Necrophidius | Average | Tween | Very |
| Throat Leech | None | Rover | None | Chaoticus | |
| Mite | Low | Living Wall | Animal | Symbioticus | Very |
| Bonesnapper | None | Volt | Animal | Stinwicodech | None |
| Fiend | Semi | Gluey | Semi | Whirler | None |
| Disenchanter | Average | Squonk | Low | Carbuncle | Low |
| Nilbog | Average | Eye Killer | Animal | Rockbeast | Animal |
| | | Witherweed | None | Turung | Semi |
| | | Withra | Negative(?) | | |

À l'avenir, je donnerai une évaluation de l'intelligence pour chaque monstre, de préférence celle fournie par le concepteur, mais sinon, je me fierai à ce que je considère comme une conclusion raisonnable et je laisserai au concepteur le soin de me corriger si nécessaire. Nous rencontrons déjà des problèmes avec des noms en double — des noms pour de nouveaux monstres qui doublonnent soit avec les propositions d'autres lecteurs, soit avec des noms déjà utilisés pour d'autres monstres dans d'autres magazines. Dans des cas comme ceux-ci, si j'ai un monstre que j'aimerais publier mais que je pense que la confusion générée par un nom en double poserait problème, j'écris au concepteur en lui demandant d'envisager un changement de nom. Ainsi, le fait qu'une autre personne ait conçu un monstre avec le même nom que le vôtre ne disqualifie pas votre création pour apparaître sous un autre nom. Il est cependant utile que les concepteurs inventent des noms originaux — c'est particulièrement problématique quand la source de la conception est une œuvre de fiction où le nom existe déjà (mais encore une fois, je ne disqualifie pas ces monstres qui sont basés sur des homonymes dans des œuvres de fiction).

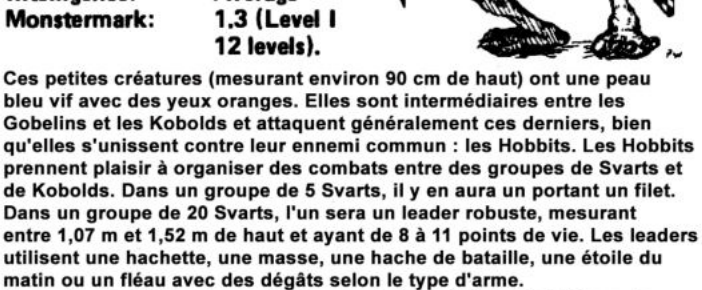
Comme promis, cette fois-ci, il y a quelques monstres plus 'classiques' dans la collection. Je ne veux pas que les lecteurs aient l'impression qu'un donjon doit être peuplé exclusivement de monstres 'hors norme' — en réalité, il est souvent vrai que l'efficacité d'un monstre atypique est en proportion inverse de la fréquence de son apparition, comme les cymbales dans un orchestre.

Bien que la plupart des donjons contiennent (je l'espère) un nombre intéressant et une variété de monstres atypiques, il y a une prédominance de monstres plus ordinaires, et si ce n'était pas le cas, je pense que le jeu ne serait pas aussi agréable. Cependant, j'ai intégré quelques monstres du type plus inhabituel pour maintenir la variété.




**by Cricky Hitchcock (Canada)**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **4D10** |
| **Armour class:** | **7** |
| **Movement:** | **6"** |
| **Hit Dice:** | **1D8–1** |
| **Treasure:** | **type K** |
| **Attack:** | **Small sword 1D4+1** |
| **Alignment:** | **Chaotic/Evil** |
| **Intelligence:** | **Average** |
| **Monstermark:** | **1.3 (Level I 12 levels).** |



Ces petites créatures (mesurant environ 90 cm de haut) ont une peau bleu vif avec des yeux oranges. Elles sont intermédiaires entre les Gobelins et les Kobolds et attaquent généralement ces derniers, bien qu'elles s'unissent contre leur ennemi commun : les Hobbits. Les Hobbits prennent plaisir à organiser des combats entre des groupes de Svarts et de Kobolds. Dans un groupe de 5 Svarts, il y en aura un portant un filet. Dans un groupe de 20 Svarts, l'un sera un leader robuste, mesurant entre 1,07 m et 1,52 m de haut et ayant de 8 à 11 points de vie. Les leaders utilisent une hachette, une masse, une hache de bataille, une étoile du matin ou un fléau avec des dégâts selon le type d'arme.

Aucun Svart n'utilise la magie. *Commentaires* : tiré du Weirdstone de Brisingamon par Alan Garner, c'est un ajout utile à la catégorie des 'petits monstres' qui apportera de la variété. Du bon travail clair et direct.



**by Ian McDowall**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **6D10** |
| **Armour class:** | **5** |
| **Movement:** | **6"** |
| **Hit Dice:** | **1D8+1** |
| **Treasure:** | **type E** |
| **Attack:** | **two claws 1D10 each** |
| **Alignment:** | **lawful** |
| **Intelligence:** | **average** |
| **Monstermark:** | **13.4 (Level II in 12 levels)** |

Cette créature ressemble plutôt à un singe négligé et peut parler. Étant extrêmement loyal, elle n'attaquera jamais à moins d'être attaquée ou volée. Dans ce cas, elle se battra jusqu'à ce qu'elle soit vengée ou que le trésor soit récupéré. Lorsqu'elle

Quand il attaque, il le fait avec deux attaques de griffes infligeant 1D10 points de dégâts chacune. Grâce à la force et au tranchant de ses griffes, il bénéficie d'un bonus de +2 sur toutes ses attaques. *Commentaires* : rien de plus à ajouter concernant cette créature excellente et directe. Elle pourrait être une addition intéressante en tant que personnage non-joueur pour un groupe




by Andrew Key

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | 5 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 5D8 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 2 tentacles @ 1D4 on same opponent |
| Alignment: | Neutral or non-aligned |
| Intelligence: | Animal |
| Monstermark: | 28.8 (against first level FM in AC2) — level III in 12 levels |

La forme naturelle de cette créature est celle d'une masse vert-gris avec une courte jambe unique munie d'une ventouse similaire à celle d'un escargot et deux tentacules de 5 pieds de long. Cependant, lorsqu'elle est engagée dans un combat, l'Imorph commencera progressivement à ressembler à son adversaire, changeant ses valeurs de Dé de Vie (HD) et de Classe d'Armure (AC) de 1 au début de chaque round de mêlée, modifiant en même temps son apparence visuelle, jusqu'à ce qu'elles soient identiques à celles de l'adversaire. Lorsque les HD, AC et donc l'apparence sont les mêmes, le monstre modifie instantanément ses mouvements et attaques pour correspondre à son adversaire. Notez cependant qu'il ne gagne aucune capacité magique ni bonus de force par exemple — bien qu'il puisse développer divers appendices pour copier les armes de son adversaire, ils n'agiront jamais comme des armes magiques et infligeront toujours 1D4 points de dégâts pour chaque tentacule. Ses points de vie restent les mêmes même lorsque ses HD changent.Lorsque la bataille est terminée ou lorsque l'Imporph est réduit à 8 coups ou moins, il reprendra sa forme originale par un processus inverse (changeant de 1 en HD et AC à chaque round).S'il est confronté à plusieurs attaquants, lancez un dé pour voir lequel il copie. Si son modèle original meurt pendant la bataille, ou s'il s'en retire, il commence immédiatement à se modifier pour imiter un autre adversaire. *Commentaires* : si seulement l'Imorph pouvait isoler un membre faible d'un groupe et le tuer, quelle grande serait la confusion lorsqu'il rejoindrait le groupe sous cette forme ! Une sorte de pouvoir de Doppelgänger ici qui pourrait être très dangereux si son emplacement était soigneusement planifié. Bien sûr, face à certains adversaires, il serait mieux dans sa forme originale, mais il est vraisemblablement non intelligent et ne sait donc pas cela. Le calcul du Monstermark est plutôt fastidieux (merci au concepteur d'avoir envoyé un calcul détaillé qui est absolument correct). N'oubliez pas que, dès que l'Imporph a exactement la forme du modèle, il passe à la table 'Hommes Attaquant' pour sa probabilité de toucher jusqu'à ce qu'il commence à revenir à sa forme précédente




By Roger Musson

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | 0 |
| Movement: | as lightly-armoured man |
| Hit dice: | 3D8+1 |
| Treasure: | May (30%) carry 10—60 GP |
| Attack: | 2 claws, 1D6 each |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Animal |
| Monstermark: | 90 (level V in 12 levels) |

Un humanoïde hirsute aux teintes d'émeraude avec une obsession pour les escaliers ; on ne le trouve nulle part ailleurs. Il monte et descend un escalier particulier sans cesse et n'attaque qu'en auto-défense ou si quelqu'un essaie de le bousculer.

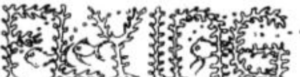
*Commentaires* : c'est, bien sûr, une créature follement 'absurde', mais intéressante et amusante malgré tout. J'aurais pensé qu'elle attaquerait avec une grande férocité si quelqu'un tentait réellement de l'éloigner d'un escalier — des Stalkers plus évolués auraient probablement une forte résistance à toute forme de magie cherchant à les éloigner de leur habitat naturel (par exemple, Charm Monster si cela avait pour conséquence que le Stalker soit emmené ailleurs). Au moins, il fournit une réponse à la vieille question "qu'est-ce qui est vert, poilu et qui monte et descend ?

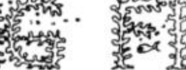



by Bob Scurfield

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1—2 |
| Armour class: | stalks AC6, base AC4 |
| Movement: | 3" |
| Hit Dice: | stalks 2D10 each, base 2D6 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 2 whips 1D10 each |
| Alignment: | neutral or non-aligned |
| Intelligence: | semi |
| Monstermark: | 23.7 (level III in 12 levels) |

Le Whipper est une plante et est donc sensible à des sorts comme 'Contrôle des plantes', etc. Chaque plante a deux tiges qui, une fois entièrement développées, mesurent environ 15 pieds de long. Celles-ci sont reliées à une base qui possède de petites jambes, donnant à la plante une certaine capacité de mouvement. Elle déteste la lumière du soleil et se nourrit des restes de ses proies animales, on la trouve donc principalement dans les ruines et les grandes grottes souterraines. Si la base est détruite, la plante meurt, mais les deux tiges entrent dans une frénésie folle pendant un tour de mêlée durant lequel elles infligent le double des dégâts si elles touchent ; après cela, elles meurent. Si les deux tiges sont détruites, la plante essaiera de 'fuir' avec seulement la base, qui contient le cerveau, restante. *Commentaires* : Je soupçonne de ne pas être le seul MJ à avoir inclus une plante carnivore de ce type dans son donjon - Bob classe et caractérise une telle bête d'une manière qui sera généralement appréciée, je pense. Le calcul du Monstermark suppose que les aventuriers essaieront de toucher le cerveau - l'attaque finale inflige en moyenne 22 pv, ce qui fait du Whipper un adversaire redoutable. Un nouveau calcul serait nécessaire pour les tiges, mais le Whipper ne meurt pas si les tiges sont coupées ; cependant, il serait facile de le capturer et de le tuer sans risque si les tiges étaient enlevées. En réalité, il ne vous faudra pas longtemps pour découvrir qu'attaquer les tiges est une manière plus dangereuse de combattre cette bête. Une addition très bienvenue à la famille des plantes. Accessoirement, je décréterais qu'il attaque sur la ligne '2-3 dés de vie', nécessitant donc un 15 pour toucher la CA2."






by Dave Waring

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 3D6 |
| Armour class: | 7 |
| Movement: | 12" flying |
| Hit Dice: | 2D8, 4D8 or 6D8 according to size |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 1D4, 1D6 or 1D8 according to size, plus blood drain; tail 1D4 plus poison in each case |
| Alignment: | neutral or non-aligned |
| Intelligence: | None |
| Monstermark: | Almost meaningless, but I would suggest levels II, III and IV for the three sizes. |

C'est un poisson volant gigantesque qui sécrète de l'hydrogène, lui permettant ainsi de voler. Il attaque normalement avec une morsure pour les dégâts mentionnés ci-dessus ; une fois qu'il touche, il s'accroche à sa victime et draine automatiquement des points équivalents à ses propres dés de vie à chaque tour suivant. S'il est attaqué par l'arrière, le poisson volant peut utiliser sa queue qui possède des épines venimeuses. Lorsqu'un Poisson Volant est attaqué pour la première fois par une arme à bord tranchant (épée, flèche, etc.), le MJ note la position de la flamme nue la plus proche ; il calcule la distance en verges entre la flamme et le poisson, soustrait ce nombre de 8, multiplie le résultat par 10, et cela donne le pourcentage de chance d'une explosion due à la fuite d'hydrogène. (Ainsi, une flamme située à plus de 8 verges ne pourrait pas enflammer l'hydrogène, tandis qu'une à 3 verges a 50% de chances de l'enflammer et une juste à côté du Poisson Volant a 80% de chances de le faire). L'explosion, si elle a lieu, est une boule de feu de 2D8 avec un rayon en verges égal aux dés de vie du Poisson Volant. La chance d'une explosion est lancée chaque tour de mêlée, et augmente de 5% à chaque tour. Les boules de feu ordinaires tueront, bien sûr, ces créatures instantanément. *Commentaires* : Je ne peux pas vraiment calculer le Monstermark pour cette bête à cause de facteurs inconnus comme la proximité des torches.
Une bête charmante, bien qu'assez facile à gérer une fois reconnue (flèches tirées à 30 pieds de distance, et elle ne peut pas réduire suffisamment rapidement l'écart pour poser problème). Des nuances du Hindenberg ?

## THE FIEND FACTORY

by Nick Louth

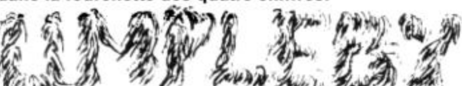
Ceci est une famille entière de créatures avec les caractéristiques suivantes :

| Colour | Hit Dice | Armour Class | Attacks | Gems value |
|---|---|---|---|---|
| Black | 1D8+1 | 4 | 1 (as +1 light crossbow) | 1D100 |
| Green | 2D8+1 | 3 | 2 (as +2 light crossbow) | 2D100 |
| Red | 3D8+1 | 2 | 3 (as +3 light crossbow) | 3D100 |
| Yellow | 4D8+2 | 1 | 4 (as +4 light crossbow) | 4D100 |
| Silver | 5D8+2 | 0 | 5 (as +5 light crossbow) | 5D100 |

**Spines have 60' range**

**Movement:** 12" (18" flying)
**Treasure:** Nil (but see description)
**Attack:** as above, spines doing 1D6 damage. Red, Yellow and Silver Urchins also have 1D4 poison on the spines.
**Alignment:** neutral or non-aligned
**Intelligence:** semi
**Monstermark:** Black 3.6 (Level I in 12 levels)
Green 24.9 (Level III in 12 levels)
Red 139.6 (Level VI in 12 levels)
Yellow 404.4 (Level IX in 12 levels)
Silver 1000 (Level XI in 12 levels)

Ces créatures ressemblent à des boules de 3 pieds de diamètre de différentes couleurs avec des milliers de piquants rayonnants. Plus elles ont de dés de vie, plus elles peuvent tirer de piquants en un seul tour de mêlée. Lorsqu'elles sont tuées et décomposées, elles révèlent des gemmes en leur centre. Elles chassent avec clairvoyance.
*Commentaires* : Je me demande si Nick a réalisé à quel point la créature avec laquelle il jouait dans l'Urchin d'Argent était puissante. Les cinq attaques, avec une précision mortelle sur une assez grande distance, en font une bête particulièrement redoutable que la plupart des aventuriers préféreraient éviter. À mon avis, la teneur en gemmes devrait être plus élevée pour les Urchins Rouge, Jaune et Argent - 500 GP n'est pas une grande récompense pour avoir affronté un monstre avec une marque dans la fourchette des quatre chiffres.



by Stephen Wood

**No. appearing:** 1
**Armour class:** 4
**Movement:** 9"
**Hit dice:** 6D8
**Treasure:** Special
**Attack:** Special
**Alignment:** Lawful/Chaotic
**Intelligence:** Low
**Monstermark:** 450 (level IX in twelve levels).

L'Umpleby est un humanoïde, mesurant environ 2,44 mètres de haut et pesant environ 182 kg, couvert de poils sauvages et ébouriffés. Il est de faible intelligence bien qu'il puisse parler et quand il s'agit de trésors, son esprit devient rapide et calculateur. Il ne se battra que s'il est provoqué. Sa stupidité apparente le rend un compagnon peu serviable, mais même s'il est totalement ignoré, l'Umpleby s'accrochera à un groupe, qu'il le veuille ou non, et suivra le groupe partout ; cependant, dans ces circonstances, il n'offrira aucune aide et ignorera le groupe s'il est interpellé. Cependant, s'il reçoit de la nourriture s'il est nourri ou abreuvé, il devient totalement loyal envers son bienfaiteur, sa loyauté envers son maître prévalant même sur son désir de trésor. À l'intérieur de son corps, il stocke de grandes quantités d'électricité statique qu'il peut utiliser pour paralyser ses adversaires ; chaque jour, il peut infliger 50 points de dégâts de cette manière, après quoi il se recharge en dormant pendant une heure dans la position qu'il occupait lorsque le 50e point a été utilisé. Son arme préférée est ses cheveux, qui peuvent s'étendre jusqu'à 60 pieds et agir comme un filet ou une corde que l'Umpleby peut contrôler ; les cheveux sont très solides et ne peuvent être coupés que par des armes magiques, qui les frappent comme s'ils avaient une CA de 2. L'Umpleby a un grand amour pour les trésors et est capable de les détecter jusqu'à 100 pieds de distance, même à travers la roche solide. Dans son antre, il garde un trésor énorme, mais il ne révélera jamais l'emplacement de son antre sauf sous l'influence de Charme de Monstre. Même s'il est menacé de mort, l'Umpleby gardera son secret, bien qu'il puisse probablement glousser devant son ennemi.
*Commentaires* : Tout d'abord, permettez-moi de dire que j'ai calculé le Monstermark en supposant qu'il attaque avec les 50 points de dégâts dès le premier coup. C'est irréaliste et probablement pas la manière dont la plupart des Maîtres de Donjon joueraient cette créature fascinante, mais comment faire autrement pour le calcul ? Le Monstermark résultant est trop élevé, par instinct, je le placerais au niveau V ou VI sur douze niveaux.
Ce type de créature, le 'compagnon de voyage', devient plutôt populaire, et il faut certainement le changer en Petits Vieux ou en LOLITS (petite vieille en baskets). Son alignement est plutôt curieux et il y aura plus d'une interprétation de ce que le concepteur appelle lawful/chaotic (loyal/chaotique). Je pense qu'il se réfère simplement ici au comportement différent de la créature en fonction de l'offre ou non de rafraîchissements.
Peut-être, en fin de compte, est-ce une créature un peu trop bonne. Le trésor dans son antre serait à la discrétion du Maître de Donjon, et cela ne serait probablement pas accessible dans des circonstances normales (qui penserait à charmer quelque chose qui semble inoffensif en premier lieu ?) ; cependant, son pouvoir de 'détection' est très puissant en effet, et je me demande s'il ne devrait pas avoir une caractéristique désavantageuse ? Disons que, au moment de trouver le trésor riche qu'il a détecté et vers lequel il a conduit son maître, sa cupidité l'emporte sur sa loyauté et il s'en prend à son maître ? Un peu brutal et peu subtil, bien sûr, mais sans doute que les Maîtres de Donjon seront en mesure de penser à des réactions plus sophistiquées.



by Roger Musson

**No. appearing:** 5D10
**Armour class:** 0
**Movement:** 15" hopping
**Hit Dice:** ½D8 (or 1D4 if you like)
**Treasure:** type A
**Attack:** 1D6 or 1D7 (see below)
**Alignment:** Neutral or Chaotic/Evil
**Intelligence:** Semi (obviously!)
**Monstermark:** 10.0, or 8.7 with sword, which means level II in 12 levels

Le Nasnas (au singulier et au pluriel) ressemble à un être humain divisé en deux longitudinalement. Il a une jambe, un bras, la moitié d'une tête, la moitié d'un corps et une demi-dé de vie. Cependant, il est incroyablement adroit, d'où sa grande vitesse, sa grande CA (Classe d'Armure), et le fait qu'il frappe comme un monstre à 7 dés. Il se bat souvent avec sa main ouverte, et si c'est le cas, les dégâts sont calculés en lançant 6D6, en comptant le nombre de 1 qui apparaissent, en ajoutant 1, et le total est le montant des dégâts infligés. Regardez les visages des joueurs pendant que vous faites ça ! Quand vous en avez assez de la blague, donnez-lui une épée courte pour 1 à 6 points de dégâts.
*Commentaires* : Encore un délice de la plume fluide de Roger. Je joue avec l'idée de demander à Roger comment cette race se reproduit. La 'blague des dégâts' est excellente - lancer 6D6 pour la moitié d'un monstre amènera la victime à penser qu'elle risque potentiellement 36 points de dégâts ! On pourrait penser au Chaoticus Symbioticus, bien que cela fonctionne dans l'autre sens.
Alors que je ferme les portes de l'usine cette fois-ci, j'ai la nette impression que le niveau des contributions, déjà élevé dès le départ, s'améliore à chaque fois. J'espère que les lecteurs partagent ce point de vue. Un lecteur m'a écrit avec quelques monstres supplémentaires, en disant qu'il en avait déjà soumis certains, mais compte tenu de la qualité de ceux qui ont été publiés, il n'était pas surpris de les voir ne pas apparaître. J'espère que tous ceux qui n'ont pas encore vu leurs créations publiées accepteront la situation de la même manière phlegmatique ! La prochaine fois, j'ai quelques curiosités pour vous, et je dois dire que je pense que ce sera la meilleure collection jusqu'à présent. J'attends avec impatience !




A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by **Don Turnbull.**



**Je vous ai promis une belle collection de curiosités cette fois-ci et j'espère que vous partagez mon avis sur la haute qualité de cette collection. Sans plus tarder, examinons-les.**

## BLINK SKELETON

by Brian Hanstock

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1D10 |
| Armour Class: | 2 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 2D8+1 |
| Treasure: | nil |
| Attack: | 2 claws 1D4 each of by weapon type |
| Alignment: | neutral |
| Intelligence: | none |
| Monstermark: | 25.0 (level III in 12 levels) |

**Cela semble être un squelette ordinaire, mais il a la capacité de se téléporter sur une distance de 20 pieds. En mêlée, il se téléporte sur un jet de 5 ou 6 sur un dé à six faces (D6).25 % des Squelettes clignotants ont un sort de projectile magique à un dé. *Commentaires* : une autre amélioration intéressante du Squelette ordinaire. Je suppose que cela active la table des Clercs/Morts-vivants comme un Squelette normal, bien que dans certains cas, étant donné qu'il a parfois un pouvoir magique limité, il pourrait être envisagé de le rendre légèrement plus puissant, peut-être comme un Goule.**

## INVERSE MONSTER

by John Culver

**Ce monstre ressemble exactement à n'importe quel autre monstre, ce qui signifie que toutes ses caractéristiques sont variables. Cependant, il agit exactement de manière inverse - donc toute personne qui le rate en réalité le touche, et toute personne qui le touche en réalité le rate. Le monstre attaque de manière similaire. Les personnages de haut niveau qui frappent normalement facilement auront tendance à rater ce monstre, et s'il est relativement faible (comme un Orc Inversé, par exemple), il touchera assez fréquemment. Les dégâts sont normaux, que ce soit contre le monstre ou infligés par lui... sauf que les "bonus" deviennent des pénalités. Les jets de sauvegarde sont également gérés de manière inverse. La magie est également "inversée", mais c'est au MJ de décider exactement quel est l'effet. Une boule de feu pourrait guérir la bête, un sort de ralentissement l'accélérerait, etc. N'oubliez pas qu'il bénéficie d'un jet de sauvegarde inversé. Ces monstres sont souvent trouvés aux côtés de monstres normaux du même type, ce qui embrouille grandement les aventuriers. *Commentaires* : C'est un vrai cauchemar pour le MJ, en particulier lorsque les variétés Normales et Inverses sont impliquées dans la même mêlée.**



## MIMBLE

by Tony Briskham

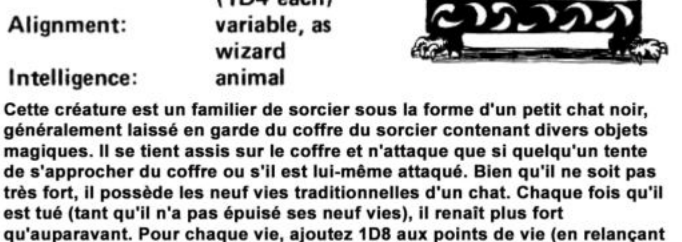
| | |
|---|---|
| No. appearing: | 5D6 |
| Armour class: | basic 9, but +4 to hit so effectively AC13 |
| Movement: | 18" |
| Hit Dice: | 2D8+2 |
| Treasure: | nil |
| Attack: | nil |
| Alignment: | neutral |
| Intelligence: | well, you tell me! |
| Monstermark: | not applicable |

**On trouve cette créature, haute de 3 pieds, en train de sauter contre les murs, de fourrer des braises incandescentes dans sa bouche ou de se frapper avec une barre de fer à portée de main, ce qui peut être quelque peu perturbant. Elle souffre de masochisme extrême et ... se jettera sur l'arme la plus proche. Il est arrivé qu'elle glousse de plaisir lorsqu'elle est frappée par n'importe quelle arme, botte ou autre. Malheureusement, elle peut régénérer jusqu'à 8 points de vie par round de combat, même après avoir été tuée, ce qui la rend totalement indestructible. De plus, elle a tendance à renvoyer les sorts à l 'expéditeur (10 % de chance par niveau de sort que le sort affecte réellement le Mimble). Les Mimbles essaieront toujours de localiser et de suivre la source de douleur la plus intense. *Commentaires* : Je suis à court de mots pour celle-ci - c'est l'une des rares créatures qui a provoqué un éclat de rire à la première lecture de ses caractéristiques.**



## FAMILIAR

by Trevor Mendham



| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | 8 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 1D8+1 |
| Treasure: | see below |
| Attack: | 1 bite (1D6) and two claws (1D4 each) |
| Alignment: | variable, as wizard |
| Intelligence: | animal |

**Cette créature est un familier de sorcier sous la forme d'un petit chat noir, généralement laissé en garde du coffre du sorcier contenant divers objets magiques. Il se tient assis sur le coffre et n'attaque que si quelqu'un tente de s'approcher du coffre ou s'il est lui-même attaqué. Bien qu'il ne soit pas très fort, il possède les neuf vies traditionnelles d'un chat. Chaque fois qu'il est tué (tant qu'il n'a pas épuisé ses neuf vies), il renaît plus fort qu'auparavant. Pour chaque vie, ajoutez 1D8 aux points de vie (en relançant les points de vie), ajoutez 1 point aux dégâts de chaque attaque, améliorez la CA de 1 et ajoutez 2 pouces au mouvement.**

La "Monstermark" (ou "Marque du monstre") est plutôt dénuée de sens puisque le groupe peut arrêter le combat à tout moment, le familier revenant pour garder le coffre. *Commentaires* : Je parie qu'il y a beaucoup d'autres personnes qui, comme moi, se disent "Pourquoi n'ai-je pas pensé aux neuf vies d'un chat dans D&D ?" Une idée excellente et originale. Je suis tout à fait d'accord avec le commentaire sur la "Monstermark", mais je l'ai quand même calculée dans l'éventualité où les aventuriers décideraient de tuer le Familier.
Il est intéressant de noter la progression : Première vie 5.2 (niveau I); Deuxième vie 22.3 (niveau III); Troisième vie 69.0 (niveau IV); Quatrième vie 164.0 (niveau VII); Cinquième vie 324.6 (niveau IX); Sixième vie 587.8 (niveau X); Septième vie 1066.3 (niveau XI); Huitième vie 1874.8 (niveau XI); Neuvième vie, impressionnante, à 3672.5 (niveau XII bien sûr). Donc personne n'est susceptible d'obtenir le trésor du Magicien.
Cependant, une faiblesse est le fait que le concepteur n'a pas donné au Familier une résistance magique innée - un sort de sommeil ferait l'affaire tel quel. Évidemment, aucun magicien n'aurait négligé un tel point évident, donc je suggère une résistance magique du même niveau que celle du magicien, probablement avec un bonus supplémentaire de 2 sur les jets de sauvegarde en raison d'une grande dextérité. Entre autres choses, cela augmente encore la "Monstermark". J'ajoute, d'une voix douce, as-tu réalisé à quel point tu créais une bête puissante, Trevor ?




**by Roger Musson**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1D6** |
| **Armour class:** | **3** |
| **Movement:** | **10"** |
| **Hit Dice:** | **4D8** |
| **Treasure:** | **100D20 gold pieces** |
| **Attack:** | **1 touch (special)** |
| **Alignment:** | **neutral with evil tendencies** |
| **Intelligence:** | **average** |
| **Monstermark:** | **none** |

Le "Sandman" (ou "Marchand de sable") est exactement ce que son nom suggère : un homme entièrement fait de sable. Toute personne venant à moins de 20 pieds (environ 6 mètres) doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie ou s'endormir, quel que soit son niveau. Ceux qui parviennent à rester éveillés doivent essayer de réussir un nouveau jet de sauvegarde chaque fois que le Sandman les touche. Le Sandman attaque automatiquement les humains et ne vérifie jamais son moral, mais une fois qu'il a réussi à endormir une victime, il ne prend jamais d'autres mesures contre elle, la laissant paisiblement somnoler pendant qu'il part à la recherche de quelqu'un d'autre. Si la rencontre a lieu dans un repaire, le Sandman expulsera les dormeurs dans le couloir d'abord. Les dormeurs ne se réveilleront pas pendant 30 minutes, quoi qu'il arrive. Ensuite, il y a 10 % de chances par tranche de 10 minutes qu'un dormeur se réveille de lui-même, et 95 % de chances s'il est violemment dérangé. Commentaires : l'une des créations de Musson les plus simples, mais efficace malgré tout. Un sommeil de 30 minutes donne 50 % de chances que des monstres errants apparaissent pendant ce temps - sans aucune chance de se réveiller pour se défendre.
De plus, je pense que le Sandman devrait avoir une résistance magique supérieure à la moyenne - il est vulnérable (juste) à un sort de sommeil lui-même, par exemple. Je me demande pourquoi sa classe d'armure (AC) est si élevée ?




**by Brian Taylor**

| | |
|---|---|
| **No. appearing** | **3D10** |
| **Armour class:** | **7** |
| **Movement:** | **12"** |
| **Hit dice:** | **1D4** |
| **Treasure:** | **Nil** |
| **Attack:** | **1 'open hand' for 1D4** |
| **Alignment:** | **Chaotic** |
| **Intelligence:** | **None** |
| **Monstermark:** | **About 1 (Level I in twelve levels)** |

Ces squelettes sont indiscernables des autres, à l'exception du fait qu'ils ne portent pas d'armes. Dans leur ancienne vie, c'étaient des membres d'un ancien ordre de moines et ils ont conservé d'importants attributs de cette classe de personnage.
Ils se déplacent à la vitesse d'un novice et frappent comme un novice, infligeant 1D4 de dégâts. Cependant, si le jet de dé est supérieur de 25% ou plus au minimum requis pour toucher, le coup soit étourdit la cible pendant 3D6 rounds de mêlée (01-75), soit tue la victime sur le coup (76-00). Pour chaque groupe de dix squelettes, il y a une chance cumulative de 10% qu'un d'entre eux soit d'un niveau de moine supérieur. Et, si un tel squelette est présent...

Il aura les mouvements et les attaques appropriés à son niveau. Ils sont repoussés comme des squelettes ordinaires par les Clercs, mais selon la discrétion du Maître de Donjon (DM), les niveaux supérieurs de Squelette de l'Est peuvent atteindre des "niveaux de mort-vivant" plus élevés sur la table des morts-vivants du Clerc. *Commentaires* : Je me demande toujours pour le nom - pourquoi "de l'Est" ? Il y a eu plusieurs tentatives pour "améliorer" le modeste squelette, ou pour fournir des versions plus puissantes de squelettes pour surprendre un groupe s'attendant à une proie facile. C'est l'une des tentatives les plus logiques que j'ai vues, bien qu'un squelette capable de tuer d'un seul coup puisse être considéré comme trop puissant par certains DM. Peut-être que l'option étourdir/tuer devrait être soumise à un jet de sauvegarde ?

# WARLOCK CAT

**by David Taylor**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **6** |
| **Movement:** | **12"** |
| **Hit Dice:** | **7D8+2** |
| **Treasure:** | **Nil** |
| **Attack:** | **two claws (2-5 each) and one bite (2-12)** |
| **Alignment:** | **Lawful-Evil** |
| **Intelligence:** | **Average** |
| **Monstermark:** | **286 (level IX in 12 levels)** |

Le "Chat Sorcier" est un démon-familier invisible à la lumière et visible dans l'obscurité sous la forme d'une silhouette spectrale aux yeux cramoisis brillants. Il a la forme d'un chat domestique de la taille d'un tigre. Il ne peut être blessé que par des armes magiques et les bonus de dégâts magiques ne s'appliquent pas (donc une dague +2 infligerait 1D4 de dégâts, et non 1D4+2). Il s'attachera à un personnage et le servira, combattant d'autres monstres, cherchant des trésors, etc. Il communique par télépathie uniquement avec son maître. Mais il y a un prix. Chaque jour de jeu, il doit dévorer un personnage ; le maître doit lui-même choisir la victime sous peine d'être dévoré. Les monstres ne satisferont pas cette demande, et le Chat est insensible à la magie du type Charme. *Commentaire* : le genre de familier dont la plupart des utilisateurs de magie seraient mieux sans, particulièrement depuis que le Manuel des Joueurs inclut le sort "Trouver un Familier". Il devrait y avoir une certaine restriction sur le "maître" qu'il choisira, s'il a le choix ; il préférerait des alignements maléfiques, ou au moins neutres, et choisirait probablement seulement un utilisateur de magie, et non un clerc ou même un assassin. Peut-être devrait-il aussi avoir une résistance magique plus élevée ?

# BRAGGER

**by Roger Musson**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **–8** |
| **Movement:** | **12" (18" flying)** |
| **Hit Dice:** | **1D8** |
| **Treasure:** | **Not a hope** |
| **Attack:** | **None (theoretically one hit @ 1D4)** |
| **Alignment:** | **Evil-chaotic (or so it says)** |
| **Intelligence:** | **Average** |
| **Monstermark:** | **None** |

Le "Fanfaron" ressemble à un diablotin ordinaire. Il erre dans le donjon à la recherche de personnes avec qui discuter. Il adore se vanter longuement de combien il est terriblement MALÉFIQUE, souvent avec des imitations glaçantes des cris de ses victimes (ce qui peut attirer d'autres monstres).
En réalité, il n'a jamais été connu pour avoir tué qui que ce soit dans sa vie et n'en a probablement pas le courage. S'il est attaqué, il l'ignore généralement et continue à jacasser - il a 75% de résistance à la magie et se sent donc assez en sécurité, vu sa faible classe d'armure (AC). En général, la seule chose qui le fera se séparer d'un groupe est la lumière du jour, qu'il abhorre. Il prend un malin plaisir à embêter particulièrement les paladins de bas niveau.
*Commentaires* : un régal pour le maître de donjon dont l'utilité est inversement proportionnelle à la fréquence de son apparition. La première fois qu'il est rencontré, le groupe prendra sans doute beaucoup de temps, et vivra de nombreuses expériences éprouvantes, avant de découvrir qu'il n'y a guère d'espoir de s'en débarrasser, et que le seul moyen pour eux de gérer la situation est de quitter le donjon par la sortie la plus proche et d'entrer par un autre chemin. Les rencontres futures n'ont pas besoin de durer longtemps, mais progressivement la créature deviendra de plus en plus ennuyeuse pour les joueurs et le maître de donjon, car elle sera simplement un tracas et n'ajoutera rien au jeu, une fois ses "propriétés" connues (bien qu'il y aura des moments où elle sera confondue avec un diablotin ordinaire, ajoutant une nouvelle dimension d'incertitude). Je suggère un ou deux dans chaque donjon, mais pas plus - et certainement pas moins !



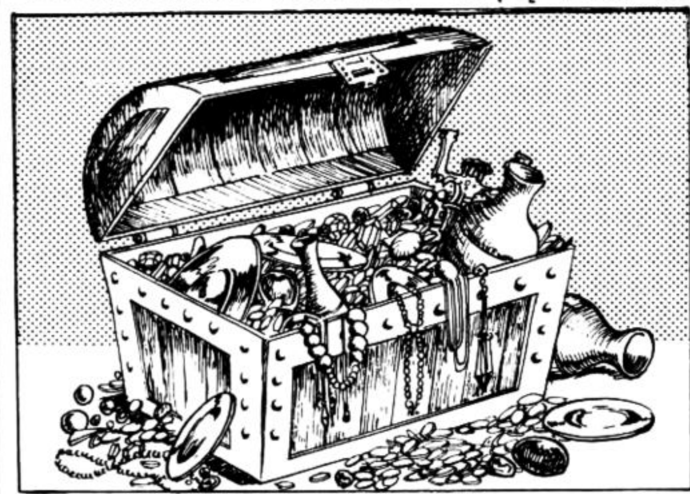
by Mervyn Lemon

**No. appearing:** 1D4
**Armour class:** 3
**Movement:** 6"
**Hit Dice:** 5D8+1
**Treasure:** type D
**Attack:** one touch 1D12
**Alignment:** chaotic
**Intelligence:** semi
**Monstermark:** no idea how to start the calculation, even! I would put it on level IX of 12 levels, purely from instinct.



Le Dahdi est une Momie mutante qui a été chassée de la pyramide lorsqu'elle a tenté de prendre le contrôle et de gérer les finances. Il ne peut pas être distingué d'une Momie normale, sauf qu'il y a 25% de chance que les bandages sur son visage aient glissé, laissant apparaître un œil noir (un cadeau de la Momie qui l'a chassé). Certains de ses bandages peuvent manquer et il peut avoir un aspect plutôt défraîchi. Il ne peut pas être affecté par les sorts de charme, de sommeil ou de contrôle/lecture de l'esprit, mais contrairement aux Morts-vivants normaux, il est insensible aux armes magiques et en argent. Seules les armes normales l'affectent. Si on utilise du feu, l'huile enflammée ou la boule de feu est renvoyée vers l'attaquant avec un score de base de 12 ou plus pour toucher (dégâts de boule de feu comme le sort ; huile enflammée, etc. 1D8 au premier tour, 2D8 au second tour, puis le feu s'éteint). L'eau bénite est repoussée vers les attaquants et transformée en acide (dégâts comme le feu). Tout liquide contenant de l'alcool, bière ou vin, etc., jeté sur le Dahdi ajoute 1 à ses Dés de Vie à chaque fois. Seule l'eau ordinaire, non bénite, peut le blesser ou le tuer (dégâts comme le feu). Le repoussement par les Clercs est inversé par rapport à la normale. Les Clercs de 1er, 2ème et 3ème niveau repoussent automatiquement un Dahdi ; un 4ème niveau nécessite plus de 2 sur 2D6, 5ème niveau plus de 4, 6ème niveau plus de 6, 7ème niveau plus de 8, 8ème niveau plus de 10, 9ème niveau et au-dessus n'ont aucun effet. Un bandage d'un Dahdi, lorsqu'il est utilisé pour panser des blessures, soigne 1D10 points de dégâts en (20 moins la constitution) tours. Le MD devrait lancer le dé pour le nombre de bandages que le Dahdi a encore intacts lors de la première rencontre. Un bandage ne peut être utilisé qu'une fois. Les propriétés curatives du Dahdi ne durent que 5 tours après que le Dahdi a été tué. Évidemment, la pourriture du toucher de la Momie ne s'applique pas au Dahdi. *Commentaires* : celui-ci m'a fait rire aux éclats, étant dans la bonne vieille tradition du Nilbog et de mon propre Withra (auquel je prends évidemment plaisir!). Et s'il y a des Momies, il doit bien sûr y avoir des Papas... Mervyn a inclus un scénario indiquant leur utilisation qui vaut la peine d'être partagé. "À l'aide de légendes et de rumeurs, dans mon cas une peinture de tombe montrant des guérisseurs retirant des bandages d'une Momie supposée et les utilisant sur un homme blessé qui, de façon miraculeuse, est réparé et danse dans la scène suivante, mon groupe de joueurs connaissait son existence. Cependant, le premier qu'ils ont rencontré a été, naturellement, attaqué comme une Momie - avec du feu. Ils ont récolté ce qu'ils avaient semé - des brûlures au premier degré. Un Clerc de 2ème niveau désespéré s'est avancé pour soigner le combattant blessé et a involontairement dit "Bouh!" - le Dahdi s'est enfui ! Les membres de soutien de l'expédition, réalisant que cela pourrait être la Momie guérisseuse, ont donné la chasse. À travers la porte, au prochain tournant... Ah ! Il était là... mais ce n'était pas lui. C'était l'éclaireur d'un groupe de Momies envoyé pour s'assurer que le Dahdi ne tenterait pas de retourner dans la tombe ! La confusion qui s'en est suivie aurait réjoui votre cœur, j'en suis sûr. Les cris étaient forts, disant que le MD changeait les règles et était injuste. Un MD injuste ? Jamais - quelle suggestion ! Oui, j'aurais hurlé de rire avec les meilleurs d'entre eux (en tant que MD, bien sûr - en tant que joueur, j'aurais sans doute râlé comme un damné...). Une création excellente, Mewyn, et une pour laquelle les aventuriers des Terres Vertes ne te remercieront pas.
Je dois laisser le dernier mot sur ce sujet à Mervyn encore une fois - "... on pourrait envisager le Behbi, fils de la Momie et du Dahdi...".
Alors, toujours en riant à propos du Dahdi, du Mimble et du Sandman en particulier, nous refermons à nouveau les portes de l'usine, mais je peux vous promettre plus de plaisir et plus de monstres utiles et intéressants la prochaine fois. Bien que mon imagination soit limitée et aille par à-coups, il semble que l'imagination collective des lecteurs de White Dwarf soit infinie - nous pouvons faire de nombreux autres numéros de l'usine avant d'atteindre le fond du tonneau.

# TREASURE CHEST



**TREASURE CHEST is open for contributions relating to D&D additional rules, character classes, magic systems, objects, tricks and traps etc.**

## Tricks & Traps

### Competition Result

Le concours "Astuces et Pièges" annoncé dans le dernier numéro a suscité une grande réaction, bien que variée. Le niveau était généralement élevé et souvent amusamment inventif. De nombreux pièges soumis par différents lecteurs recoupaient ceux d'autres participants, rendant difficile la publication de tous les meilleurs sans dupliquer les idées : nous avons donc sélectionné une large variété. Nous remercions tous les lecteurs qui ont envoyé leurs participations.

### Frozen Food!

by David Bradbury

Un stand dans le donjon, tenu par un monstre presque invincible (par exemple, un magicien de niveau 20), vend de la nourriture à des prix exorbitants. L'offre spéciale est de la chair de troll surgelée (le sorcier prétendra que c'est du bœuf). Une fois que la viande est décongelée, elle commence à régénérer et finit par devenir un troll entier, désireux de se venger. Cela pourrait être malheureux si les aventuriers l'avaient laissée décongeler pendant la nuit !

### The Inter-Dimensional Cloning and Teleport Chamber

by Stephen Hellman

Toute personne entrant dans cette pièce sera immédiatement téléportée dans un plan inter-dimensionnel, où elle sera confrontée à une figure exactement identique à elle-même. Cette figure est un clone de la personne qui a été téléportée et, étant dépourvue d'esprit, elle attaquera immédiatement. La magie ne fonctionne pas dans cette dimension, donc même les utilisateurs de magie et les clercs devront s'engager dans un combat physique pour se défendre. Le clone est un combattant exécrable et ne pourra pas toucher le joueur à moins que ce dernier ne le lui permette. Inversement, tout coup porté au clone le touchera automatiquement. Cependant, de par la nature du clone, tout dommage qu'il subit est doublé et renvoyé à son adversaire, laissant le clone indemne. De même, tout dommage que le joueur subit est doublé et renvoyé au clone, laissant le joueur indemne. Ainsi, la seule façon pour le joueur de blesser ou de tuer le clone est de lui permettre de le frapper. Une fois qu'un coup a été porté par l'un ou l'autre côté, le joueur est téléporté de retour dans la pièce. Bien que désagréable, ce piège est rarement mortel. Les maîtres de donjon sadiques pourraient, une fois que les joueurs ont découvert comment le clone fonctionne, le remplacer par un doppelganger.




A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by Don Turnbull



**Nous devrions vraiment avoir pitié des pauvres personnages qui doivent constamment combattre les créatures issues de la Fabrique. Mais comme on dit, la variété est le sel de la vie, alors ouvrons les portes de la Fabrique cette fois-ci sur une autre sélection impressionnante de monstres que j'espère vous apprécierez.**

# LAUREN

**By Colin Reynolds**



| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | 9 |
| Movement: | 3" |
| Hit Dice: | 2D8 |
| Treasure: | nil |
| Attack: | two spikes 1D4 each plus strangulation 1D4 |
| Alignment: | neutral |
| Intelligence: | average |
| Monstermark: | 17.1 (level II in 12 levels) |

**Cet humanoïde hermaphrodite mesure sept pieds de haut, est nu et sans cheveux. Il possède trois têtes dont les deux extérieures sont sans traits distinctifs ; la tête du milieu a trois grands yeux profondément enfoncés, deux à l'avant et un à l'arrière. Il a trois bras : les deux sur ses épaules sont articulés de manière à pouvoir attaquer aussi bien derrière que devant — ces bras sont des membres préhensiles au bout desquels se trouve une pointe vicieuse de 3 pouces de long. Le troisième bras, émergeant de la poitrine, ressemble aux autres, sauf que la main a trois doigts. De ses trois jambes, les deux extérieures sont comme des moignons, la centrale a trois orteils. Si les deux pointes touchent une victime de face, le bras central saisira le cou de la victime et l'étranglera, infligeant 1d4 points de dégâts supplémentaires. La bouche de Lauren est située dans son ventre ; elle sert uniquement à manger, principalement de la chair en décomposition. Au-dessus de la bouche se trouvent trois tentacules de trois pouces qui se tordent continuellement. En temps normal, Lauren évitera les autres créatures, mais si elle est acculée, elle projettera de faibles illusions d'elle-même qu'elle contrôle télépathiquement. Ces illusions combattront comme l'original et ne subiront aucun dégât, bien qu'elles en infligent si elles sont 'crues'. Lauren est un anagramme de 'irréel'.**
***Commentaires*** **: c'est assurément une créature des plus inhabituelles, et c'est agréable d'avoir une description physique complète, non seulement pour nos lecteurs, mais aussi pour notre artiste. L'inventeur a utilisé DOG pour ses dés de vie et j'espère qu'il ne m'en voudra pas de le corriger. Peut-être n'était-ce qu'une simple faute de frappe. Je dirais que les bras attaquent avec un malus de -2 lorsqu'ils attaquent par derrière, car le seul œil ne donne aucune profondeur de vision ; aussi, si les deux bras 'extérieurs' touchent une victime de face, le troisième bras toucherait automatiquement sans nécessiter de jet. La génération d'illusion est un peu différente du sort Image Miroir, bien que dans le cas de Lauren, les illusions puissent infliger des dégâts contrairement aux images miroir. De plus, les images miroir disparaissent si elles sont touchées, contrairement à ma façon de jouer, tandis que ces illusions restent jusqu'à ce que Lauren soit tué.**



# SPOOK

**By Roger Musson**

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1D6 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 6D8+1 |
| Treasure: | type E |
| Attack: | 1 touch (special) |
| Alignment: | chaotic-evil |
| Intelligence: | high |
| Monstermark: | 383 (level IX in 12 levels) |

**"Le Spook est une figure emblématique de fantôme enveloppé dans un linceul, un Mort-vivant et peut être repoussé comme un Spectre. Il est invulnérable aux armes normales, y compris le feu, mais subit la moitié des dégâts causés par l'argent. Le toucher du Spook transforme instantanément la victime en un Spook sous le contrôle du Spook original. Si le Spook contrôleur est tué dans l'heure suivant la transformation, la victime redevient normale, ainsi que toutes ses victimes, sans le moindre dommage. Sinon, l'effet est permanent.**
***Commentaires*** **: Ma suggestion que les Morts-vivants ne soient pas suffisamment mis en avant dans la Fabrique a entraîné la création d'une multitude de nouveaux Morts-vivants, dont celui-ci est l'un des meilleurs et des plus puissants. En effet, nous avons ici un Spectre capable de drainer les niveaux d'expérience de la victime en un instant, chose qu'un Vampire ne peut même pas faire. Cela me fait me demander si le niveau IX (qui inclut le Vampire) est le bon endroit pour le Spook - peut-être que le niveau X ou XI serait une meilleure représentation de sa dangerosité."**

# WITHERSTENCH

**By Jonathan Jones**

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 3D4 |
| Armour class: | 7 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 2D8+2 |
| Treasure: | type B |
| Attack: | two claws 1D6 each plus special |
| Alignment: | neutral |
| Intelligence: | semi |
| Monstermark: | 22.2 (allowing M=2A — level III in 12 levels) |

**La bête mesure 4 pouces de long et ressemble à un putois avec une acné sévère. Elle vit principalement dans des zones humides et moites où la charogne abonde. Ses griffes dégagent une odeur puissante, et un personnage la rencontrant doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être pris de nausées et rendu impuissant face aux attaques du Witherstench.**
***Commentaires*** **: Il n'est pas entièrement clair quel est le rayon d'effet des éclaboussures. Peut-on, par exemple, abattre la bête avec des flèches à distance ? Je le pense — le rayon d'effet ne peut guère dépasser 10 pieds. Sinon, c'est une créature utile (car personne ne voudra vraisemblablement entrer dans son repaire sans un masque à oxygène).**

# TRIBE of the STONE

By Jack McArdle

**No. appearing:** variable
**Armour class:** 9
**Movement:** 6" or 12" (see below)
**Hit Dice:** 3D8 or 4D8 (see below)
**Treasure:** nil
**Attack:** see below
**Alignment:** Lawful/evil
**Intelligence:** average
**Monstermark:** variable; suggest level II for warrior, level III for chaser and level IV for leader

Ces humanoïdes sont légèrement plus petits que la taille humaine (environ 5 pieds) et possèdent des queues préhensiles. Leur principal objectif est de trouver des sujets à transformer en l'un des leurs. Ils y parviennent en enlevant une victime et en la soumettant aux modifications nécessaires dans leurs repaires cachés. Les Guerriers se déplacent de 6" et ont des dés de vie de 4D8 ; ils utilisent un poignard magique +4 qui inflige 1D4+4 de dégâts, et 50% des guerriers ont deux de ces dagues, qui peuvent toutes deux être utilisées au corps-à-corps. Les Poursuivants se déplacent de 12", ont 24 points de vie et attaquent avec deux pieds (1D6 chacun) et une queue (1D4) à chaque tour, avec une probabilité de toucher comme s'ils avaient un dé de vie de 3D8. Les Chefs se déplacent de 12" et ont 32 points de vie. Ils combattent toujours avec deux dagues magiques +4 (comme les guerriers) et attaquent comme des monstres de 4D8. Lors de la première rencontre, il n'y aura qu'un seul membre de la tribu : lancez un D10 et un résultat de 1-7 signifie qu'un Poursuivant a été rencontré, 8-0 signifie un Guerrier. Le tour suivant, un autre membre de la tribu apparaîtra : 1-6 pour un Chef, 6-8 pour un Poursuivant, 9-0 pour un Guerrier. Chaque tour suivant, un autre membre de la tribu apparaîtra : 1-5 pour un Chef, 6-7 pour un Poursuivant, 8-9 pour un Guerrier.
Un résultat de 0 signifie qu'aucun autre membre n'apparaît ce tour ou les tours suivants. Chaque tribu n'aura qu'un seul Chef et un seul Poursuivant. Si un deuxième Chef ou Poursuivant est indiqué par le jet d'apparition, considérez l'apparition comme un Guerrier. Si par hasard un "aucun autre" est jeté sur la table d'apparition avant qu'un Chef ne soit apparu, le moral de la tribu s'effondre à ce moment-là et ceux qui sont apparus s'enfuiront. De même, le moral de la tribu s'effondrera si leur chef est tué au combat. En combat, le Chef a tendance à rester en retrait et à laisser les Guerriers combattre à sa place. Si la tribu tue un membre de l'opposition, ils saisiront le cadavre (c'est la tâche du Poursuivant) et tenteront de fuir avec. Ils lâcheront le corps s'ils paniquent avant d'être en sécurité hors du combat. Le Chef peut être reconnu par le fait qu'il porte un grand rubis lumineux sur une chaîne autour de son cou. Ce bijou lui confère des pouvoirs spéciaux :
a) il peut régénérer la moitié de ses points de vie restants à chaque tour, bien que ses points de vie ne puissent jamais dépasser 32. Par exemple, s'il subit 20 points de dégâts lors du premier tour, réduisant ses points de vie à 12, il pourrait régénérer 6 points et augmenter ses points de vie à 18. Mais s'il subissait 6 points de dégâts lors du premier tour, réduisant ses points de vie à 26, il pourrait seulement régénérer 6 points, portant ses points de vie à 32 et non pas 13 points, ce qui le ferait dépasser 32.
b) il peut "voler" des points de vie, une fois par tour, à n'importe quel membre de la tribu. Pour ce faire, les points de vie de la "victime" sont réduits d'un nombre choisi, sans toutefois tuer la victime, et ce nombre de points de vie est transféré au Chef. Encore une fois, ses points de vie ne peuvent dépasser 32.
c) il peut transférer des points de vie entre les membres de la tribu, une fois par tour, là encore sans tuer de "victime" ou augmenter les points de vie d'un Guerrier au-dessus de son niveau initial (24 points pour le Poursuivant).Le bijou peut être capturé si le chef est tué. Dans ce cas, c'est au Poursuivant d'essayer de récupérer le bijou et de partir avec. Si le bijou tombe entre les mains du groupe, il permet au détenteur de régénérer des points de vie (comme décrit ci-dessus). Cependant, chaque fois que le bijou est utilisé, il y a 5% de chances (sans jet de sauvegarde) que l'utilisateur se transforme en Chef de Pierre.
*Commentaires* : c'est la première fois que nous avons une entrée tribale dans la Factory, et c'est bienvenu. Cela se prête à un développement bien plus grand, bien sûr. Certaines tribus pourraient avoir développé des pouvoirs magiques "cléricaux", par exemple. J'accepte les propriétés régénératives du bijou s'il est capturé, bien que pouvoir régénérer jusqu'à la moitié de ses points de vie restants en fasse un bien précieux, et peut-être trop précieux. J'ai également des réserves sur les dagues magiques +4 (une arme très puissante) que possède une telle tribu en ce qui pourrait être de grandes quantités. Cependant, que mes réserves ne détournent pas de cette contribution, qui pourrait utilement être développée en un excellent monstre "tribal" sur le modèle des Drow dans les nouveaux modules TSR. Les questions qui devraient probablement être prises en compte pour développer davantage la tribu incluent les limitations de classe de personnage, les limitations de niveau de classe, les scores maxima et minima d'aptitude (y compris les scores pour les femelles de la race), les ajustements des caractéristiques raciales, les capacités multi-classes, les langues et l'utilisation des armes, tout pouvoir magique inné, etc.

# BERBALANG

By Albie Fiore

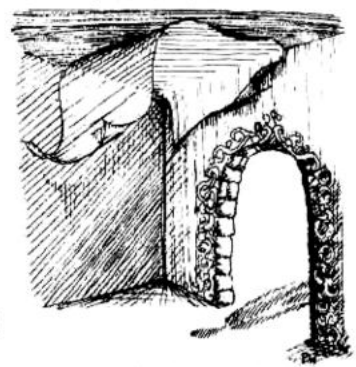


**No. appearing:** 1—24
**Armour class:** 6
**Movement:** 6"/24"
**Hit Dice:** 1D8
**Treasure:** D
**Attack:** 1-4/1-4/1-6
**Alignment:** Chaotic/evil
**Intelligence:** Very
**Monstermark:** 18 (level II in 12 levels)

Le Berbalang est un humanoïde tribal à la peau cuirassée avec des ailes semblables à celles d'une chauve-souris. Ses yeux sont blancs et aqueux, et ses pouvoirs d'infravision sont deux fois plus efficaces que ceux des elfes (portée de 120°). Dans une tanière de Berbalang - une caverne souterraine éloignée des sentiers battus - il peut y avoir jusqu'à 50 de ces monstres, mâles et femelles.Une fois par jour, chaque Berbalang a le pouvoir de créer une transe auto-induite dans laquelle il peut envoyer une projection physique de lui-même, afin d'acquérir de la nourriture - un cadavre humain fraîchement tué. Cette projection quittera la tanière, mais le Berbalang lui-même ne le fera jamais, sauf sous une contrainte extrême. La tanière est donc toujours pleinement peuplée, avec pas plus de 50% des Berbalangs en état de transe à un moment donné. La 'projection' du Berbalang est physique en ce sens qu'elle peut attaquer et infliger des dégâts - à cet égard, c'est un double de son 'hôte'. Dans son état de transe, le Berbalang hôte peut utiliser tous les sens de sa projection et commandera la projection dans sa quête de nourriture jusqu'à une portée maximale de 500 pieds de la tanière. Si la projection est touchée et subit des dégâts, elle prend immédiatement son envol et rejoint le corps hôte, l'hôte restant en transe pendant trois tours supplémentaires à cause du choc mental. Si les dégâts subis par la projection sont suffisants pour réduire ses points de vie à zéro ou moins, il y a 75% de chances que le corps hôte meure également des suites d'un choc systémique.
Si la projection tue un humain, elle prendra le corps et volera immédiatement vers l'hôte, qui sortira sans délai de sa transe si la projection n'a pas été touchée. Dans une tanière typique de Berbalang, il y aura une zone protégée à l'arrière de la caverne où les Berbalangs se retirent pour entrer en transe, car dans cet état, ils sont inertes et incapables de toute activité physique.
La capacité unique du Berbalang pourrait être le produit de pouvoirs psioniques, auquel cas la bête pourrait aussi en avoir d'autres ; les faits ne sont pas encore prouvés dans un sens ou dans l'autre.
*Commentaires* : une bête inhabituelle, et la première fois que nous avons eu quelque chose dans la Factory qui, potentiellement, a des pouvoirs psioniques. Mon expérience limitée me laisse penser que les psioniques ne sont pas très populaires actuellement - peut-être que l'arrivée du Guide du Maitre clarifiera les incertitudes qui semblent exister ?
C'est une bête très inhabituelle, psionique ou non, et qui ne sera pas facile pour les Maîtres de Donjon à 'gérer' - mais qui mérite d'être incluse sous terre pour tout cela.

# SHEET PHANTOM

By David Wormell



**No. appearing:** 1
**Armour class:** 3
**Movement:** 6"
**Hit Dice:** 3D8
**Treasure:** nil
**Attack:** 1D4 plus special
**Alignment:** chaotic/evil
**Intelligence:** average
**Monstermark:** 36.0 (level III in 12 levels)

Cette créature apparaît comme un rectangle presque transparent de 2,5 m x 2,5 m x 10 cm d'épaisseur. Elle se déplace le long du plafond, attendant de tomber sur une victime. Si elle atteint sa cible, elle forme un effet semblable à un sac en plastique autour de lui, causant 1D4 dégâts par tour à cause de la suffocation. Lorsqu'une victime est enveloppée par un "Sheet Phantom" (Fantôme Feuille), elle ne peut pas bouger. Si la victime meurt, le "Sheet Phantom" fusionne avec sa forme et l'ensemble devient un "Sheet Ghoul" (Goule Feuille) avec une classe d'armure de 2, des dés de vie de 3D8+4 et toutes les autres caractéristiques comme auparavant.La "Sheet Ghoul" attaque comme une goule normale, mais sans paralysie et utilise un jet d'acide pour infliger 1D6+1 dégâts.
*Commentaires* : le concepteur ne précise pas comment, ou même si, cette chose peut être repoussée (car elle est sans aucun doute une créature mort-vivante).
Je supposerais qu'elle serait repoussée comme une goule ordinaire. Ce que je pense que nous avons ici est une manifestation physique d'un esprit mort-vivant qui nécessite un corps pour fonctionner correctement.

## THE FIEND FACTORY

*Continued from page 9*

# Lapidan

By Roger Musson

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 3D6 |
| Armour class: | 6 |
| Movement: | 5" |
| Hit Dice: | 1D8+1 |
| Treasure: | 1D100 GP |
| Attack: | 2 times 1D4 plus petrifaction |
| Alignment: | chaotic |
| Intelligence: | animal |
| Monstermark: | 3.8 (level I in 12 levels) |

Le Lapidan est facilement confondu avec un simple tas de corde inoffensif. On pourrait le décrire comme une "corde animée", son corps étant constitué d'un seul morceau de matière semblable à une corde avec deux "bras" qui en émergent. Ces bras sont ramifiés comme des fléaux et constituent la méthode d'attaque de la créature. Chaque "bras" inflige des dégâts de 1D4, et si l'un ou les deux touchent, la victime doit réussir son jet de sauvegarde ou être pétrifiée. Le Lapidan est invulnérable à toutes les armes non tranchantes, mais très vulnérable aux coups d'armes tranchantes. Un coup avec une arme tranchante qui dépasse de +2 ou plus le nombre nécessaire au jet "pour toucher" est automatiquement un coup critique. La capacité de pétrification ne persiste pas après la mort de la créature (cependant, ceux qui ont été pétrifiés précédemment ne redeviennent pas normaux à sa mort). Cependant, si les sorts Charm Monster, Suggestion et Sleep sont lancés rapidement l'un après l'autre sur le Lapidan vivant, il entre en animation suspendue et peut être attaché à une tige pour être utilisé comme un fléau de pétrification très pratique.À moins d'avoir été charmé, il n'est pas sensible aux sorts comme Sleep ou similaires, mais les sorts physiques tels que Fireball l'affectent normalement.

*Commentaires* : je n'ai qu'un seul commentaire à faire sur cette bête excellente et plutôt simple : je ne suis pas sûr du système de coup critique que Roger utilise, mais je suppose que le coup avec une arme tranchante "+2 ou mieux" résulte en une amputation, sinon du corps lui-même, au moins d'un des bras de la créature.

# Devil Dog



By Louis Boschelli

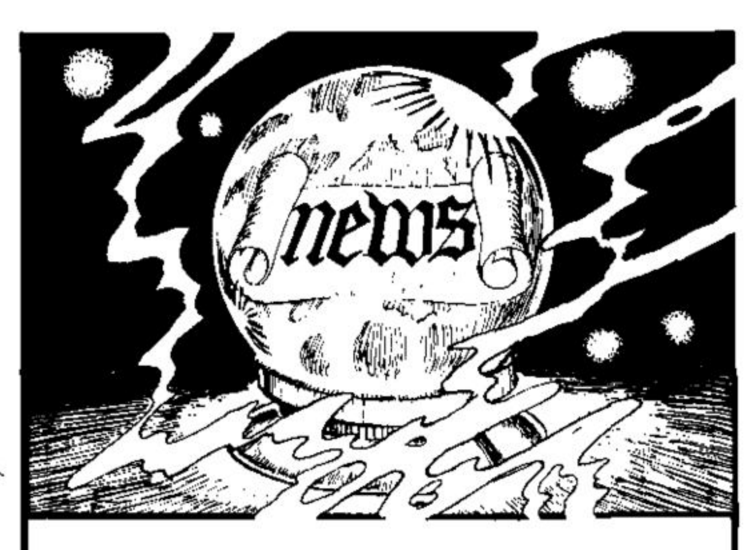


| | |
|---|---|
| No. appearing: | 4–16 |
| Armour class: | 6 |
| Movement: | 30" |
| Hit dice: | 6D8 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 2D8 plus special |
| Alignment: | Chaotic/Evil |
| Intelligence: | Average |
| Monstermark: | 78.6 (level V in 12 levels) |

Ce sont des chiens d'un blanc éclatant aux yeux bleu clair, les chiens diaboliques vivent dans les régions froides. Lorsqu'ils sont rencontrés dans des zones couvertes de neige ou de gel, ils sont invisibles au-delà d'une portée de 30 pieds. Ces chiens parcourent les territoires en meutes dans une quête incessante de nourriture et attaqueront toujours les groupes d'humains, utilisant habilement leur coloration protectrice à leur avantage. Occasionnellement (10% de chance), une meute de chiens diaboliques sera accompagnée de 1 à 4 zombies. Le chien diabolique vise toujours la gorge avec une morsure vicieuse. Les dégâts normaux infligés sont de 2 à 16 points, mais si le jet "pour toucher" est supérieur de 2 ou plus à ce qui est nécessaire, ou si c'est un 20 naturel, un coup critique est porté à la gorge : la victime subit le double des dégâts, est dans le coma pendant 2 à 8 tours, doit réussir un choc systémique pour éviter une mort immédiate et doit recevoir un sort de "soins des blessures légères" (ou un soin plus puissant de même nature) pendant la période de coma pour éviter de mourir à la fin de cette période. Lorsqu'ils attaquent ou poursuivent, les chiens diaboliques émettent un aboiement intense qui provoquera automatiquement la Peur chez tout personnage de niveau d'expérience trois ou inférieur.

*Commentaires* : c'est un monstre utile, plus adapté à la nature sauvage qu'aux souterrains. La portée à laquelle leurs aboiements peuvent être entendus devrait être définie, et je suggère un quart de mille dans un terrain plat et calme. Il y a maintenant près de 300 monstres dans la Factory, y compris les quelques-uns qui ont déjà été publiés. C'est une réponse très impressionnante depuis que la Factory a ouvert (et je suppose que l'éditeur a encore plus de contributions pour moi). Néanmoins, j'espère répéter le message à ceux dont les créations n'ont pas encore été publiées : ne désespérez pas, continuez d'essayer !






... il y aura quelques changements apportés à la boîte D&D. Elle inclura un module de base intitulé "In Search of the Unknown", qui remplacera les anciens géomorphes et la liste des monstres/trésors. Il sera également disponible séparément. La couverture (qui sera d'un vert clair) sera une couverture simple, très similaire à la couverture G1, montrant deux cartes à l'intérieur (le donjon a deux niveaux). Le livret intérieur compte 32 pages, la dernière page étant perforée pour être retirée - c'est la "Fiche de Contexte des Joueurs" qui donne des informations de fond sur la situation du jeu, une liste de personnages potentiels (qui peuvent être utilisés par les joueurs à la place de leurs propres personnages créés, ou en tant que mercenaires/hommes de main), et des conseils pour les débutants en D&D...

...Games Workshop et Bryan Ansell se sont associés pour créer Citadel Miniatures, une nouvelle entreprise de figurines qui fabriquera plusieurs gammes de figurines. Ral Partha est déjà en production, mais Citadel produira également ses propres gammes, y compris les figurines Fiend Factory, Fantasy Adventurers et Fantasy Specials. Citadel ne limitera pas sa production aux figurines SF/F, mais produira également de nouvelles gammes de figurines pour les jeux de guerre historiques...

...The Chaosium annonce une expansion continue pour Runequest. Creatures of Chaos 1 est le nouveau pack de sources et Apple Lane est un pack de scénarios offrant un aperçu de la campagne Dragon Pass. Pour les joueurs de jeux de société, la prochaine production concernera l'époque mycénienne où un tour équivaut à une génération, et chaque joueur est un descendant d'une maison royale tentant de devenir un Agamemnon ou un autre grand roi...

...bonne nouvelle pour les fans de Traveller : il est maintenant fabriqué sous licence de GDW par Games Workshop avec une baisse de prix significative sur l'importation américaine. Sont également imprimés au Royaume-Uni : Mercenary (livre 4) et 1001 Characters (Supplément 1). Pendant ce temps, GDW travaille sur Kinunir, une aventure Traveller se déroulant à bord d'un croiseur stellaire... Fantasy Games Unlimited vient de sortir Destrier, un système de cartes pour les combats individuels dans Chivalry & Sorcery...



# Next Issue:

* Pool of the Standing Stones – a complete mini-dungeon
* A Dip into the Players' Handbook
* Useful Dungeon Equipment
* Fiend Factory
* Valley of the Four Winds
* Treasure Chest




A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by **Don Turnbull**.

**Vous serez ravi d'apprendre que Ye Ed m'a demandé de réduire la quantité de bavardages futiles que j'insère au début et à la fin de la Fabrique pour laisser plus d'espace aux nouveaux monstres. Aussi mortifié que je puisse être, je dois admettre que le but de cette rubrique n'est pas de vous ennuyer avec mes commentaires, alors je dois m'incliner devant la force majeure. Marmonne, marmonne...**

## Assassin Bug

**by Ian Livingstone**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **2** |
| **Armour class:** | **5** |
| **Movement:** | **6"/18"** |
| **Hit Dice:** | **1D8+1** |
| **Treasure:** | **type F** |
| **Attack:** | **(male only) bite for 1D4** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Intelligence:** | **animal** |
| **Monstermark:** | **2.2 (level I in 12 levels)** |

**Ressemblant à d'immenses mouches bleues (mesurant jusqu'à 2 pieds de long) avec quatre membres - des bras et des jambes humains en miniature - le Scarabée Assassin est rarement aperçu sauf pendant sa saison des amours (un jour tous les deux mois) où un mâle et une femelle peuvent être rencontrés en vol à la recherche d'un hôte pour leur progéniture. L'hôte naturel est l'humain, mais ces scarabées ont été connus pour pondre leurs œufs dans d'autres humanoïdes. Le mâle attaquera en premier, mordant sa victime pour infliger 1D4 points de dégâts ; si cette attaque réussit, la salive du scarabée paralysera la zone affectée du corps de la victime à moins qu'il ne réussisse son jet de sauvegarde. Le mâle continuera d'attaquer jusqu'à ce qu'il soit tué. Dès que les attaques du mâle ont obtenu la paralysie désirée, la femelle "attaquera" la zone affectée ; si elle réussit, elle implantera son œuf dans le corps de la victime, puis mourra. L'œuf éclora, produisant de 1 à 4 larves, 13 à 24 heures après son implantation. Pendant cette période, seul un sort très puissant comme un vœu limité (ou une chirurgie) pourra retirer ou tuer l'œuf. Lorsque les larves éclosent, chacune causera 1 point de dégâts à l'hôte à chaque tour (dix minutes). Après deux semaines, les larves quitteront le corps de l'hôte et se métamorphoseront en Scarabées Assassins adultes. Tant qu'elles sont dans le corps de l'hôte, les larves peuvent être tuées par plusieurs sorts : soigner les blessures graves tuera une larve par niveau d'expérience du lanceur de sorts au-dessus du sixième ; soigner les blessures critiques tuera toutes les larves ; et restaurera tous les points de vie de la victime sauf 5 à 8.Les œufs de Scarabée Assassin sont considérés comme de grands délices par les Trolls, les Troglodytes et les Bugbears.**
***Commentaires*** **: Étant donné le nombre limité de larves produites par chaque couple, et le taux de mortalité probable des larves, il est un peu surprenant que l'espèce ait survécu. On suppose qu'un corps fraîchement tué ferait l'affaire comme hôte ? Bien que les choses deviendraient assez désagréables après deux semaines...**

## Iron Pig

**by Roger Musson**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1D4** |
| **Armour class:** | **2** |
| **Movement:** | **8"** |
| **Hit Dice:** | **5D8** |
| **Treasure:** | **nil** |
| **Attack:** | **one bite 1D10 plus chlorine gas** |
| **Alignment:** | **Chaotic** |
| **Intelligence:** | **non** |
| **Monstermark:** | **154.7 (level VII in 12 levels)** |

**Le Cochon de Fer a été initialement conçu comme une expérience préliminaire avant une tentative de création d'un Golem de Fer. Depuis, les utilisateurs de magie maléfique considèrent ces créations porcines massives comme des substituts utiles et moins coûteux aux Golems. Comme le Golem de Fer, le Cochon de Fer ne peut être touché que par des armes magiques avec un bonus de +3 ou mieux. Son attaque normale est une morsure de 1D10, mais il peut également expirer de petites bouffées de gaz de chlore (infligeant 1D6 de dégâts) pendant un maximum de 20 tours par jour. Il respirera toujours ce gaz s'il a été endommagé.**
***Commentaires*** **: Les Golems sont trop puissants pour être inclus dans les parties de donjons susceptibles d'être explorées par des joueurs de bas niveau, mais le Cochon de Fer est beaucoup plus déployable. Le concepteur lui donne une résistance magique standard, contrairement aux Golems, ce qui est logique s'il s'agit d'une version "économique".**




**by Ian Livingstone**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **4** |
| **Movement:** | **12" (flying)** |
| **Hit Dice:** | **5D8** |
| **Treasure:** | **nil** |
| **Attack:** | **ten tentacles @ 1D4 plus bite @ 1D6 plus paralysation** |
| **Alignment:** | **Neutral evil** |
| **Intelligence:** | **average** |
| **Monstermark:** | **641.2 (level X in 12 levels)** |

**L'apparence du Grell est terrifiante - un corps ressemblant à un cerveau géant exposé de 5 pieds de diamètre avec un bec frontal, sous lequel pendent dix tentacules de 6 pieds de long. La bête vole grâce à un processus de lévitation, les tentacules contrôlant le mouvement horizontal.**
**Les Grells sont très dangereux et rusés, tombant souvent sur leurs victimes d'en haut. Tous les dix tentacules peuvent être utilisés contre une seule victime.**

Chacune inflige 1D4 points de dégâts et porte de petites épines qui paralysent la victime à moins qu'elle ne réussisse son jet de sauvegarde. Dès que la proie est paralysée, le Grell ancre deux de ses tentacules sur le corps de la victime, la fouettant avec ses huit autres tentacules tout en la mordant avec son bec pour infliger 1D6 points de dégâts (aucune de ces attaques ne nécessite un jet pour toucher une fois que la victime a été saisie). Tout coup porté à une tentacule la rendra inopérante (bien qu'elle régénère en deux jours) mais les dégâts ne sont pas soustraits des points de vie du Grell - les dégâts ne peuvent être infligés qu'en touchant le corps. Les Grells sont immunisés contre la foudre mais ont par ailleurs une résistance magique standard.
*Commentaires* : Cette créature est encore pire que le Carrion Crawler - avec dix tentacules attaquant, il y a peu de chances d'éviter la paralysie ; heureusement, elle n'attaque que sur la ligne '5 dés'. Je pense que la vue de cette bête serait susceptible d'induire la peur chez les personnages de bas niveau, tout comme une Momie. Ce n'est pas souvent que nous avons une telle puissance dans la Factory, mais celle-ci est vraiment intéressante... d'une certaine manière (je ne voudrais pas la rencontrer).

# HOOK HORROR

**by Ian Livingstone**



**No. appearing:** 2D6
**Armour class:** 3
**Movement:** 9"
**Hit Dice:** 5D8
**Treasure:** type P
**Attack:** two talons, 1D8 each
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** low
**Monstermark:** 45 (level IV in 12 levels)

Ce sont de grands humanoïdes puissants, les Hook Horrors ont des têtes semblables à celles des vautours et un exosquelette dur et plaqué, de couleur gris moucheté. Bien que leur vision soit très mauvaise (ils habitent de profondes cavernes souterraines), leur ouïe est extrêmement aiguisée et il n'y a que 10% de chances de les surprendre. Leurs bras se terminent par des serres acérées et crochues qu'ils utilisent en mêlée. Ils ne peuvent pas parler mais communiquent en produisant des bruits de claquement avec leur exosquelette — un son sinistre qui peut alerter les imprudents lorsqu'il résonne dans les couloirs des donjons.
*Commentaires* : C'est assez simple, mais c'est une image excellente et vivante même sans le travail de l'artiste. Peut-être devraient-ils avoir une vulnérabilité à la lumière, ou du moins une peur de celle-ci — de sorte qu'un sort de lumière pourrait les repousser, par exemple ?

# GITHYANKI

**by C. Stross**

**No. appearing:** 1D4
**Armour class:** variable
**Movement:** variable
**Hit Dice:** variable (upper limit of 11D8)
**Treasure:** individuals type R, lair type A
**Attack:** by weapon type
**Alignment:** variable but never good and always evil
**Intelligence:** average — genius
**Monstermark:** variable

Il y a longtemps, les Mind Flayers ont asservi une race d'humains maléfiques - les Githyanki - comme esclaves et nourriture. Petit à petit, les Githyanki ont gagné en force et en pouvoir, finissant par se libérer du joug de leurs maîtres et par obtenir leur autonomie. Ils résident dans les Plans Extérieurs mais se projettent fréquemment sur le plan matériel (une capacité innée commune à tous les membres de la race) et, de temps en temps, établissent des refuges temporaires en profondeur sous terre d'où ils lancent des raids aussi bien sur les humains que sur les Mind Flayers. Ils vénèrent une Reine-Liche qui serait dotée de pouvoirs au 24ème niveau de magie.
Les Githyanki progressent en expérience en tant que guerriers, utilisateurs de magie ou en tant que guerriers/utilisateurs de magie. Ils n'ont jamais été connus pour progresser au-delà du 11ème niveau et rarement au-delà du 8ème. Les Githyanki utilisent des armures et des armes comme le font les hommes, bien que l'élégance de leur conception soit souvent une caractéristique distincte. Les guerriers et guerriers/utilisateurs de magie de niveau 5 et supérieur portent généralement des Épées Dansantes d'au moins un bonus de +1. Un guerrier Githyanki de niveau 7 et supérieur portera généralement une Épée d'Argent - une épée large +3 avec une propriété vorpale limitée (sectionner avec un résultat de 20 sur un jet de dé) et qui, si utilisée astralement, a 20% de chances par tour de mêlée de couper le Fil d'Argent.
Les Épées d'Argent sont intelligentes (avec une intelligence de 10 ou plus, et un ego de 7 ou plus) mais elles sont neutres ; les Githyanki feront tout pour éviter qu'elles ne tombent entre des mains humaines.
Hors de leur repaire, ils ne seront jamais rencontrés en groupes de plus de 4 ; cependant, à l'intérieur du repaire, il y aura entre 21 et 30 Githyanki de tous types. Tous les Githyanki, quel que soit leur niveau, ont des capacités psioniques dans la plage de 150 à 250, avec tous les modes d'attaque et tous les modes de défense sauf le mode J.
*Commentaires* : C'est encore une créature 'tribale' extrêmement bien développée qui mérite d'apparaître dans de nombreux modules de haut niveau. Pour une explication sur le Fil d'Argent, lisez le Sort Astral clérical dans le Manuel du Joueur — l'Épée d'Argent est en effet une arme astrale très puissante. Je suis curieux de savoir si le concepteur avait l'intention que la Projection des Githyanki sur le plan matériel utilise le Fil d'Argent. Si c'est le cas, cela explique plus clairement pourquoi ils tiennent tant à garder le contrôle des Épées d'Argent, bien que cela n'explique pas pourquoi ils apportent ces Épées d'Argent avec eux en premier lieu. Le concepteur pourrait-il éclaircir cela, s'il vous plaît ? Il semble que la plupart des combattants préféreraient l'Épée Dansante à l'Épée d'Argent.




**by Ian Livingstone**



**No. appearing:** 1D4
**Armour class:** 7
**Movement:** 6"
**Hit Dice:** 6D8
**Treasure:** type Q
**Attack:** blood drain 1D8
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** non
**Monstermark:** 27 (level III in 12 levels)

Mesurant 20 pieds de long, les Vers Géants de Sang se trouvent généralement dans les mares peu profondes des cavernes souterraines. Leur ventre est d'un brun foncé et visqueux tandis que leur surface supérieure est d'un vert moucheté. Se tenant à moitié dans l'eau et à moitié hors de la mare, un Ver Géant de Sang peut facilement être confondu avec un rocher couvert de mousse. Ils attaquent lorsqu'on marche dessus. Lorsqu'un Ver Géant de Sang attaque, il essaiera de fixer sa grande bouche ventousée sur une victime, et s'il réussit, il drainera le sang de la victime à chaque tour suivant, infligeant 1D8 points de dégâts. Les Vers Géants de Sang sont particulièrement vulnérables au feu - ils subissent de graves dégâts des attaques de feu normales et ont un malus de -2 à leurs jets de sauvegarde contre le feu magique.
*Commentaires* : Les monstres géants ne sont généralement pas de bas niveau, donc celui-ci est particulièrement bienvenu dans le troisième rang. On peut supposer qu'il a également la capacité de nager (à la même vitesse de 6 pouces ?) et pourrait, si nécessaire, se retirer dans l'eau. Je suis un peu surpris par la faible classe d'armure - une bête qui passe son temps à se déplacer sur des rochers devrait avoir une peau plus résistante ; peut-être s'agit-il d'un désavantage en dextérité ?




**by Cricky Hitchcock**



**No. appearing:** 4D10
**Armour class:** 8
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 5D8
**Treasure:** nil
**Attack:** 1 'dagger' (1D8) at +2 hit probability — see below
**Alignment:** Chaotic good
**Intelligence:** very
**Monstermark:** 24.8 (level III in 12 levels) and higher

Ces humains habitent les donjons et les déserts et portent des robes spéciales appelées "stillsuits" qui peuvent recycler l'eau du corps pour la rendre potable. Ces stillsuits peuvent être utilisés par d'autres personnages humains en cas d'urgence, bien qu'il y ait une chance cumulative de 10% par heure que l'eau ainsi produite soit empoisonnée. Semblables aux humains à bien des égards, les Pillards du Désert peuvent être reconnus par le fait que leurs yeux sont entièrement bleus. Ils combattent comme des guerriers de niveau 5 et utilisent des couteaux Kryss — des dagues faites à partir des dents des Vers Pourpres ; ces armes infligent 1D8 points de dégâts et les Pillards du Désert attaquent avec une probabilité de toucher augmentée de +2 avec elles. Sur chaque groupe de 5 Pillards du Désert rencontrés, l'un d'entre eux aura des capacités cléricales allant du niveau 4 au niveau 6 ; de plus, un Pillard du Désert sur cinq sera formé à la "voie de l'étrange" et pourra attaquer comme un moine.

de niveau 4 à 7. Un groupe de plus de 20 Pillards du Désert sera dirigé par 8 'gardiens du corps' qui effectuent deux attaques par tour, chacune avec une probabilité de toucher de +2. à mains nues, infligeant 1d10 points de dégâts par attaque. *Commentaires* : Un monstre 'tribal' bien développé sur 'le modèle de l'excellent Drow dans les modules *TSR* D. J'espère que le concepteur ne m'en voudra pas de changer le nom, pour des raisons de droits d'auteur. Il convient de noter que le Pillard du Désert utilise le même tableau de 'jets de sauvegarde' qu'un clerc de niveau 5, et ceux formés aux capacités du moine utiliseront le tableau approprié du moine.

# Three-Headed Skrat

by Bob Montgomery



| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **5** |
| **Movement:** | **1″** |
| **Hit Dice:** | **4D8** |
| **Treasure:** | **J,K,L,M,N,Q,X** |
| **Attack:** | **See below** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Intelligence:** | **animal** |
| **Monstermark:** | **143 (level VII in 12 levels)** |

Ces bêtes prédatrices font l'objet de nombreux mythes anciens. Elles résident au-dessus ou en dessous du sol, dans n'importe quelle fissure — même volcanique car elles sont immunisées contre le feu — dans laquelle elles peuvent cacher leur long corps serpentiforme (à la manière d'un bernard-l'ermite). Des vibrations à travers la terre les avertissent de l'approche de quiconque, après quoi elles émergent et attaquent. Elles sont lentes et rarement rencontrées loin de leur trou, qu'elles ne quittent que pour en trouver un plus grand. Elles ont une seule tête au sommet de 3 tracts intestinaux musculaires mais semblent avoir 3 têtes et des corps entrelacés, comme décrit dans les légendes. C'est parce qu'elles émettent une puissante force spectrale. À cause des légendes, tout être communicatif croira automatiquement qu'elle a 3 têtes et subira des dégâts de chacune d'entre elles, tandis que les attaques n'ont qu'une chance sur trois d'être dirigées contre le vrai monstre. Chaque tête présumée attaque indépendamment avec une morsure de 1 à 6 et collectivement pour une constriction de 1 à 4, plus 1 à 4 par round de mêlée jusqu'à ce qu'elle soit touchée avec un 18 ou plus, ce qui la fait lâcher prise. Toute proie tuée sera immédiatement attirée dans l'antre de la créature pour être mangée. Les têtes scintillent comme des images miroirs, donc si des dégâts sont infligés, toutes les trois semblent identiques — les images ne se dissipent pas — et la véritable créature reste indistinguable. Pour chaque groupe de 10 aventuriers, il y a 5% de chances qu'un d'entre eux n'ait aucune connaissance préalable de la bête ou des légendes et puisse donc sauvegarder comme pour un sort. S'il réussit, il peut attaquer infailliblement mais n'a que 5% de chances (+5% par point de charisme au-dessus de 12) de convaincre les autres que la bête n'a qu'une tête. Si la bête l'attaque, elle le fait avec une morsure plus une constriction. Tout trésor provient des victimes et se trouve dans la partie la plus profonde de l'antre. *Commentaires* : Une bête originale qui pourrait être aussi difficile à maîtriser (DM) qu'à combattre. Elle a pratiquement 12 dés de vie ! Avant de fermer les portes de la Factory sur une belle collection, il y a quelque chose que je suis autorisé (!) à dire. Nous (c'est-à-dire Games Workshop, qui m'a demandé d'éditer le projet) avons l'intention de produire et de publier un volume de monstres, dont la plupart ont été soumis pour inclusion dans la Factory, comme le second volume du Manuel des Monstres ; la publication aura la reconnaissance officielle de TSR et sera appelée le Fiend Folio (pour conserver une certaine allitération). Tous les monstres qui ont été présentés dans la Factory ne seront pas inclus et bien sûr le Folio contiendra beaucoup plus de monstres que ceux qui sont apparus dans la Factory jusqu'à présent. Les concepteurs seront crédités si leurs créations doivent apparaître. Certains des articles auront été modifiés/agrandis, j'espère que les concepteurs ne m'en voudront pas de bricoler un peu leurs créations et approuveront les changements comme valables. Certains noms, aussi, seront changés pour diverses raisons.Je suis en train d'écrire à tous les concepteurs concernant le Fiend Folio, mais je n'ai pas les adresses de Mary Patterson, W. Maddox ou Simon Tilbrook. Pourraient-ils m'écrire c/o White Dwarf. C'est un projet passionnant qui vous apportera beaucoup plus de nouveaux monstres à votre connaissance que la Factory ; nous espérons que vous lui apporterez tout votre soutien.La date de publication n'a pas encore été fixée, mais nous espérons viser la fin de 1979.



# USEFUL DUNGEON EQUIPMENT

## by Lew Pulsipher



Étant donné une technologie capable de produire des épées en acier, des armures de plaques et de grands châteaux en maçonnerie, on peut penser à de nombreux objets utiles pour les aventures en donjon qui ne sont pas répertoriés dans les tables d'équipement de D&D. Même si le maître du jeu fixe un prix élevé — mais aucun d'entre eux ne pourrait coûter plus cher qu'une armure de plaque — ils en valent la peine. La plupart devraient être transportés dans un sac placé en haut du sac à dos, mais certains seraient mieux à portée de main ou sur une mule. D'abord, si le maître du jeu le permet (il ne devrait pas), achetez des armes avec une teneur en argent pour les utiliser contre les lycanthropes et les morts-vivants. Plus vraisemblablement, le maître du jeu pourrait autoriser un revêtement en argent sur les armes (après tout, on a des pointes de flèches recouvertes d'argent), mais il devrait s'user après quelques coups. Chaque personnage, sauf les magiciens, aura probablement une arme longue et une arme courte — épée et marteau de guerre ou marteau et étoile du matin. De plus, ou à la place de la deuxième arme, chaque personnage devrait avoir une arme non ferreuse à utiliser contre les monstres de rouille — même une dague est utile. Les magiciens et les mules devraient porter une arme non ferreuse chacun. Une arme en bronze frappe avec un malus de 1, bien qu'avec des dégâts normaux ; cependant, 20% du temps lorsqu'un coup réussit contre un adversaire de classe d'armure 4 ou mieux, ou avec un bouclier, l'arme se brise et aucun dégât n'est infligé. (Pour une arme contondante, 10% est plus plausible que 20.) (Note : le nouveau style de monstre de rouille peut corroder n'importe quel métal, mais seulement lorsqu'il réussit un coup, et non lorsque l'arme touche le monstre ; quelques bâtons en bois et en pierre et des dagues en silex pourraient valoir la peine d'être transportés, au cas où.) Une épée à deux mains devrait être portée par une mule — elle est trop encombrante pour que les personnages la transportent à l'intérieur, bien sûr, à moins qu'elle ne soit toujours portée à la main. Quelques flèches devraient être préparées pour le feu — des chiffons attachés prêts pour l'amorçage à l'huile, et l'équilibre ajusté. Toutes les armes devraient être bénies (souvenez-vous des rakshasas) et pour faire bonne mesure, nettoyées ou aspergées occasionnellement d'eau bénite, en supposant que le groupe puisse l'obtenir. Ensuite, nous arrivons aux instruments métalliques. Une chaîne en acier revêtue d'argent avec des connecteurs, d'environ cinq pieds de long, et une paire de menottes également revêtues d'argent, devraient être portées par une mule. L'argent est une précaution contre les lycanthropes sous forme humaine et sera une bonne plaisanterie pour tout voleur qui pense voler de l'argent massif. Un pied-de-biche a des utilisations évidentes. Les anneaux de piton des alpinistes peuvent sauver des vies comme points d'ancrage pour les cordes, et peuvent également servir de butées de porte lorsqu'ils sont enfoncés dans le sol. Une petite cloche ou un cor, en métal ou autre, peut être utilisé pour des signaux ou pour effrayer ou confondre les ennemis (souvenez-vous de Boromir à Moria). Un crochet métallique à trois branches, de préférence l'un qui peut être attaché à une chaîne ou à une corde, ou vissé dans le pommeau d'une lance, est pratique. (Votre maître du jeu pourrait s'opposer à une connexion vissée ; dans ce cas, une fixation en cylindre creux dans laquelle le pommeau de la lance est inséré, avec une broche lourde ou une double broche pour passer à travers deux trous dans le cylindre et un à travers la lance, fera l'affaire.) Il est excessif de demander un poteau métallique qui s'étend comme une antenne de radio ou un télescope naval — il serait trop difficile d'en fabriquer un qui puisse supporter une charge. Cependant, certaines perches de 4 à 5 pieds avec des fixations vissées ou la méthode de la broche et du trou utilisée pour le crochet, peuvent être utiles pour diverses recherches.
Une liste du groupe suivant suffit : silex et acier ; stylo, encre, et papier ; cache-œil ; bandeau ; bâillon sur mesure ; bouchons de nez ; bouchons d'oreilles (les éclairs souterrains sont assourdissants) ; tube en bois creux (utile pour respirer sous la surface d'un....




A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by **Don Turnbull**.

**La dernière fois, nous avons annoncé la publication du "Fiend Folio" et tout se déroule toujours selon le plan établi (bien que je n'aie pas encore eu de nouvelles de Mary Patterson, William Maddox et Simon Tilbrook — si quelqu'un les connaît, pourrait-il attirer leur attention sur la demande ?). Il vous est peut-être venu à l'esprit que l'achat du "Fiend Folio" vous offrira, en un seul volume, ce que la Factory a réalisé en plusieurs numéros. Laissez-moi vous rassurer. Le Folio contiendra certains monstres que vous avez déjà vus dans la Factory, mais dans un format élargi pour correspondre au "Monster Manual", et ces entrées seront très minoritaires — la grande majorité seront de nouvelles créatures — plus de 150 ! Bien sûr, il m'aurait été facile de remplir les pages de la Factory, avant la publication du Folio, avec des monstres du Folio, mais j'ai résisté vaillamment à cette tentation et je peux dire que toutes les entrées de la Factory à partir de maintenant n'apparaîtront pas dans le Folio (car nous avons dû fixer une date limite quelque part), bien qu'il puisse y avoir quelques exceptions. Les monstres de la Factory à partir de maintenant auront dépassé la date limite du Folio et c'est la seule raison pour laquelle ils ne sont pas dans le Folio. Cela signifie que la Factory peut continuer à produire sans compromettre le Folio, et vice versa. Qui sait — nous pourrions à terme produire un autre volume...**

# DOOMBAT

**by Julian Lawrence**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **3D6** |
| **Armour class:** | **4** |
| **Movement:** | **18" flying** |
| **Hit Dice:** | **6D8+3** |
| **Treasure:** | **nil** |
| **Attack:** | **bite for 1D6, tail for 1D4 plus special** |
| **Alignment:** | **Neutral evil** |
| **Intelligence:** | **low** |
| **Monstermark:** | **120 (level VI in 12 levels).** |

**Le "Doombat" est une espèce de chauve-souris mort-vivante trouvée dans des cavernes lugubres où elle cherche à tuer tous les êtres vivants. Elle attaque en mordant pour infliger des dégâts de 1D6 et en fouettant avec sa queue barbelée pour 1D4 de dégâts ; le coup de queue a également l'effet du toucher d'un goule sur une victime. Le "Doombat" peut être repoussé comme un spectre sur la table Clerc/Mort-vivant. Il est de couleur gris foncé et peut ne pas être facilement visible dans des conditions de faible luminosité. *Commentaires* : Aucun vampire digne de ce nom ne serait sans une bande protectrice de ces créatures ! Je garantis que la bête a la résistance normale des morts-vivants aux sorts affectant l'esprit. La valeur élevée des dés de vie est plutôt surprenante et a beaucoup à voir avec le haut "Monstermark" ; j'aurais pensé que 2D8 serait plus réaliste — peut-être s'agit-il d'un spécimen particulièrement puissant ?**

# TERITHRAN

**by Ronald Hall**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | **1** |
| **Armour class:** | **3 (6 on the ethereal plane)** |
| **Movement:** | **15" (18" on the ethereal plane)** |
| **Hit Dice:** | **5D8** |
| **Treasure:** | **various 'dispelled' magical items, mostly useless.** |
| **Attack:** | **two claws 2-5 each plus special.** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Intelligence:** | **low average** |
| **Monstermark:** | **189 (level VII in 12 levels).** |



**Le Terithran est une créature du plan éthéré. Sur le plan matériel, il a une apparence faible et ombragée (bien que pas aussi ténue qu'un monstre non-corporel) avec un corps humanoïde court (4 pieds de haut), de longs bras musclés et une grosse tête difforme. En mêlée normale, il attaque avec deux griffes infligeant entre 2 et 5 points de dégâts, mais il essaiera d'éviter ce type de combat autant que possible, comptant sur ses propriétés magiques uniques. Le Terithran en est venu à détester les tourbillons, remous et distorsions que l'utilisation de grandes quantités de magie sur le plan matériel provoque sur le plan éthéré, sa terre natale. S'il remarque de telles perturbations, il se matérialisera dans la zone du magicien responsable (à 1-10 pieds de lui) et tentera de drainer son pouvoir et de le ramener sur le plan éthéré pour le punir. Il n'apparaîtra que lorsque de la magie est utilisée, et seulement si cette magie est puissante (par exemple, deux utilisations successives d'un artefact magique tel qu'une Baguette de Froid seraient qualificatives). Il résiste à 50% à la magie et possède un certain nombre de pouvoirs magiques. Sur le plan matériel, l'utilisation des sorts par le Terithran est limitée à six utilisations par jour, sauf pour le sort "détecter la magie" qui peut être utilisé autant de fois que désiré. Les pouvoirs qu'il peut utiliser, à part "détecter la magie", sont :**

***Explosion étourdissante*** **: une charge d'ondes éthérées ayant l'effet de protection contre l'étourdissement sur toutes les créatures dans un rayon de 10° ; un jet de sauvegarde contre la magie annule l'effet**

.

***Drain power :*** **Ce sort supprime toute capacité magique d'un magicien jusqu'à ce qu'une période de régénération appropriée soit passée. Traitez comme si le magicien avait épuisé tous ses sorts. Un jet de sauvegarde contre le souffle annule l'effet.**

***Cause serious wounds :*** **Comme le sort clérical, activé par le toucher (une attaque normale est nécessaire mais il n'y a pas de jet de sauvegarde).**

***Transportation*** **: Cela permet au Terithran de se transporter lui-même et une autre personne (le mage fautif) retour à l'éther. La victime doit d'abord être saisie (traitez comme une attaque normale avec deux griffes) mais il n'y a pas de jet de sauvegarde. Lors d'une rencontre, donc, le Terithran aura pour objectif principal de saisir le magicien victime et de le transporter de retour à l'éther ; il conservera donc une utilisation de sort pour le transport (avec une victime ou, s'il échoue à saisir et que la mêlée tourne à son désavantage, seul pour s'échapper). Cependant, il peut avoir à utiliser d'autres pouvoirs (jusqu'à un maximum de cinq, gardant le sixième pour le transport) pour se défendre, pour atteindre sa victime prévue et ainsi de suite. Notez que le toucher du Terithran ne cause pas automatiquement...**

"serious wounds" — il ne le fait que si la bête décide d'utiliser ce pouvoir magique. Si la créature est rencontrée sur le plan éthéré, ses griffes infligent 2 à 9 points de dégâts, et l'explosion étourdissante inflige des dégâts de 2 à 7D8. Sur le plan matériel, le Terithran ne peut être touché que par des armes en argent ou magiques.
*Commentaires* : C'est l'une de ces créatures qui est plus simple à gérer que ce que sa description pourrait nous faire croire — les objectifs de la bête sont assez clairs et son comportement devrait être facile à contrôler "sur le moment". Cependant, je pense que nous avons besoin d'une indication plus claire de la quantité de magie qui l'attirerait en premier lieu — un seul sort ne suffirait pas, je ne le pense pas, à moins qu'il ne soit de niveau 8 ou 9. Je suggérerais aux MD (Maîtres du Donjon) d'activer la bête seulement lorsque l'utilisation prolongée de la magie a eu lieu — disons lorsque 16 niveaux de sorts ont été utilisés rapidement ou quelque chose du genre. Les MD doivent également déterminer quel effet la créature a sur les artefacts. C'est une idée très originale. Ce n'est pas une bête particulièrement vicieuse et elle sera plutôt rare, mais c'est un ennemi naturel des utilisateurs de magie et peut-être une meilleure façon d'introduire un certain risque dans l'utilisation de la magie que les "facteurs de maladresse" et d'autres dispositifs similaires (qui ne semblent pas particulièrement satisfaisants, si ce n'est pour la simple raison qu'il existe tant de systèmes différents, aucun d'entre eux n'étant inclus dans les règles *TSR*). Une excellente contribution.





**by M. Stollery**

**General characteristics:**

**No. appearing:** 1D8
**Movement:** 12" (24" flying).
**Treasure:** 2D6 PP each.
**Alignment:** Chaotic evil or lawful evil
**Intelligence:** standard

Ces membres supplémentaires de la classe des Diablotins (voir le *Manuel des Monstres et Dungeoneer*) sont soit Chaotiques Mauvais soit Loyal Mauvais, selon qu'ils servent les Démons ou les Diables. Ils mesurent tous environ 5 pieds de haut avec des ailes fonctionnelles et des crocs.

## FIRE IMPS

**Hit Dice:** 3D8+1
**Armour class:** 5
**Attack:** two claws 1-3 each plus special.

Ces créatures espiègles attaquent avec leurs griffes et une attaque souffle. Cette dernière est soit un jet de flamme de 15 pieds de long et 1 pied de diamètre (infligeant 2 à 9 points de dégâts à une victime qui échoue à son jet de sauvegarde, les dégâts sont réduits de moitié si elle réussit) ou une "couverture" de flamme carrée de 5 pieds directement devant le Diablotin (4 points de dégâts à toutes les victimes, sans jet de sauvegarde). Toucher ces Diablotins avec la peau nue causera 1 point de dégât. Ils peuvent manger du métal et utiliser le sort de missile magique (2 missiles) une fois par jour et ont 25% de chances d'invoquer un autre Diablotin de la Flamme (probabilité égale pour chaque type) — une tentative par heure. Ils sont de couleur rouge et leurs corps sont entourés de volutes de flamme.

## SMOKE IMPS

**Hit Dice:** 3D8
**Armour class:** 4
**Attack:** two claws 1-2 each plus special.

Comme les Diablotins de Feu, ces créatures attaquent avec leurs griffes et une arme souffle. Cette dernière est l'émission d'une boule de fumée noire qui inflige 1D4 dégâts à une victime (pas de jet de sauvegarde — touche automatiquement une seule victime à moins de 20 pieds) et l'aveugle pendant 1 à 2 rounds de mêlée. Ils sont de couleur noire et ont de la fumée s'échappant de leurs corps. Ils habitent des zones enfumées et ne sortent jamais à la lumière vive si possible. Le Diablotin de Fumée peut invoquer 1 à 2 Diablotins de la Flamme (probabilité égale pour chaque type) — une tentative par heure avec 20% de chances de réussite. Une fois par jour, ils peuvent utiliser invisibilité et lumières dansantes. Lorsqu'un Diablotin de Fumée meurt, il expulse 1 point de dégât de flamme à tous ceux à moins de 10 pieds (sans jet de sauvegarde).

## STEAM IMPS

**Hit Dice:** 3D8+3
**Armour class:** 7
**Attack:** two claws 1-4 each plus special.

Ces Diablotins sont de couleur grise et suintent constamment de l'eau chaude, laissant derrière eux une traînée d'eau à mesure qu'ils se déplacent. En plus d'attaquer avec leurs griffes, les Diablotins de Vapeur peuvent projeter un jet d'eau bouillante sur une seule victime à moins de 20 pieds (infligeant 1 à 3 points de dégâts — pas de jet de sauvegarde — et 50% de chances d'étourdir la victime pour un round de mêlée). Toucher un Diablotin de Vapeur avec la peau nue cause 1 point de dégât et 50% de chances d'étourdir pour un round. Une fois par jour, le Diablotin de Vapeur peut provoquer une pluie d'eau bouillante — à traiter comme une tempête de glace infligeant 2-12 dégâts à toutes les victimes (sans jet de sauvegarde). Une fois par heure, ils peuvent contaminer l'eau (comme le sort de druide de premier niveau). Une fois par heure, ils peuvent tenter d'invoquer 1 à 2 Diablotins de la Flamme (probabilité égale pour chaque type) avec 30% de chances de réussite.

## MOLTEN IMPS

**Hit Dice:** 3D8
**Armour Class:** 6
**Attack:** two claws for 1 point of damage each plus special.

Ces Diablotins semblent incandescents et suintent constamment de la lave en fusion. Quiconque les touche avec la peau nue subit de 1 à 8 points de dégâts. Ils peuvent griffer et utiliser une arme souffle, cette dernière étant constituée d'une goutte de lave en fusion, touchant automatiquement une seule cible à moins de 10 pieds pour 1 à 6 points de dégâts (sans jet de sauvegarde). Si la rencontre a lieu dans une région volcanique où de la lave en fusion est disponible, ces Diablotins peuvent régénérer 2 points de vie par tour simplement en restant en contact avec la lave (bien que ce pouvoir cesse s'ils sont tués).
Une fois par heure, ils peuvent tenter d'invoquer 1 à 2 Diablotins de la Flamme (avec une probabilité égale pour chaque type) avec 25% de chances de réussite. Leur toucher dissout automatiquement les matériaux (comme la Boue Verte) et ils peuvent se métamorphoser en une flaque de lave.
*Commentaires* : Une addition bienvenue au rang d'une classe de monstre très utile. Un MD devra réfléchir attentivement à l'interaction entre les Diablotins si deux types ou plus différents apparaissent dans la même rencontre (à la suite d'une invocation, par exemple) — les variétés VAPEUR et FUSION, par exemple, peuvent ne pas être entièrement compatibles. Je n'ai pas calculé tous les Monstermarks, mais je classerais toutes ces créatures dans les niveaux I-IV sur 12 niveaux.

# SHADOW DEMON

**by Neville White**



**No. appearing:** 1
**Armour class:** 9,5 or 1 (see below)
**Movement:** 12" (but see below)
**Hit Dice:** 7D8+3
**Treasure:** nil
**Attack:** 1 bite 1D8 and 2 claws 1D6 each
**Alignment:** Neutral evil
**Intelligence:** very high (15-18)
**Monstermark:** I would suggest an average value of 490 (level X in 12 levels).

Cette abominable créature des ténèbres est l'essence d'un Démon emprisonné sous la forme d'une Ombre. De ce fait, elle est plus puissante dans l'obscurité et plus vulnérable dans des conditions de lumière vive. Ainsi, ses caractéristiques varient selon l'éclairage ambiant : À la lumière du jour ou son équivalent, le Démon a une CA (Classe d'Armure) de 9 et subit le double des dégâts de toutes les attaques. À la lumière d'une torche, il a une CA de 5 et subit des dégâts normaux des attaques. Il attaque avec une probabilité de toucher de +1 dans ces conditions. Dans l'obscurité ou la pénombre, il a une CA de 1, attaque avec une probabilité de toucher de +2 et subit la moitié des dégâts des attaques. Le Démon de l'Ombre est immunisé contre le feu, le froid et la foudre, mais si un sort de lumière est lancé sur lui, le Démon de l'Ombre est affecté comme s'il était touché par une boule de feu ! (ainsi, un sort de lumière d'un magicien de niveau 5 lui infligerait 5D6 dégâts, quelles que soient les conditions d'éclairage normales).
Ses ailes sont trop petites pour lui donner une pleine capacité de vol, mais lors de sa première attaque, il peut utiliser ses ailes pour booster un saut allant jusqu'à 30 pieds de long, après quoi il attaquera avec quatre griffes de 1D6 (mais pas avec sa morsure). Une fois tous les dix tours, il peut voler à moitié à une vitesse de 18 pieds. Il utilisera généralement cette manœuvre pour tenter de s'échapper si nécessaire. Une fois par jour, le Démon de l'Ombre peut lancer un sort d'obscurité d'un rayon de 10 pieds et utiliser la peur sur un rayon de 30 pieds. Une fois par semaine, il peut lancer une attaque de jarre magique sur une victime, mais si la victime réussit son jet de sauvegarde, le Démon de l'Ombre est étourdi pendant 1 à 3 tours.
*Commentaires* : Ce serait considéré comme un Démon assez faible comparé à certains autres, mais il présente tout de même des qualités surprenantes et inquiétantes. Ce n'est pas une créature facile à gérer à moins que le MD (Maître du Donjon) ne tienne compte de toutes les sources de lumière (voir les excellentes suggestions de Lew Pulsipher dans White Dwarf 12, page 11).
Pour changer, la prochaine fois, nous nous pencherons sur des bêtes de très haut niveau — non pas parce que je pense que nous en manquons, mais parce que l'inventivité d'un concepteur ne devrait pas être ignorée simplement parce qu'il arrive à produire un monstre à déploiement limité.



## Next Issue:

- Lair of the White Wyrm — a complete Runequest mini-scenario
- White Dwarf Interview — Gary Gygax
- Expanding Universe — Part II
- Fiend Factory — more monsters
- Treasure Chest — special rooms




A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by **Don Turnbull**.

**F**Premièrement, mes excuses sincères. Lorsque les érudits de notre royaume transmettent leurs récits et connaissances à la Grande Fabrique (d'où nous avons reçu près de 600 de ces récits!), ils joignent parfois une missive avec des questions diverses. la plupart du temps, ces interrogations concernent l'étrange système de Marque-Monstre, mais d'autres sujets surgissent également. Hélas, le temps m'est compté et je n'ai pas les moments nécessaires pour répondre à chaque question individuelle. Par souci d'équité, j'ai instauré une règle immuable : ne répondre à aucune. Cela peut paraître un peu sévère, mais réfléchissez à l'ampleur de ces missives. Si vous le jugez utile, vous pourriez implorer le Grand Éditeur d'inclure, de temps à autre dans le Nain Blanc, une section "Boîte à questions" où les questions d'intérêt général pourraient être abordées, ou du moins, des points de vue exprimés. Cependant, je vous en prie, ne laissez pas cela vous décourager d'écrire vos commentaires qui ne nécessitent pas de réponse individuelle. J'apprécie les retours sur cette chronique, qu'ils soient critiques ou élogieux, et je peux vous assurer qu'ils ne sont pas ignorés. Bien sûr, les louanges (qui nous parviennent de temps en temps) sont particulièrement appréciées...Cette fois, nous avons une collection de créatures puissantes. Dans tous les cas, j'ai choisi de ne pas inclure de Marque-Monstre, soit parce qu'elle est incalculable, soit parce qu'elle est très élevée (souvent les deux). De même, vous pouvez considérer que toutes ces créatures occupent des rangs relativement élevés dans les tables de niveaux des monstres.

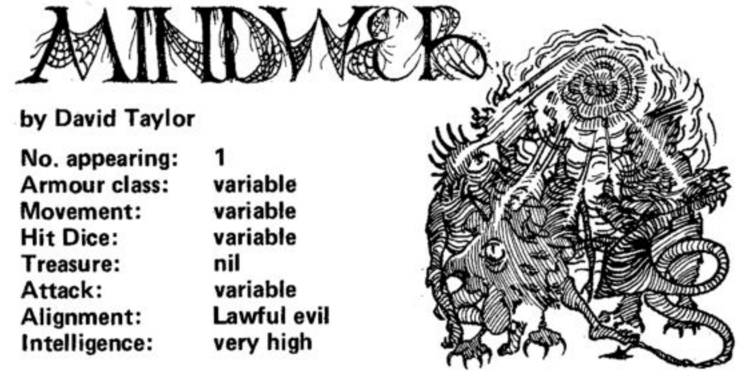
## GURGOTCH

**by Roger Musson**

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1-2 |
| Armour class: | 1 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 8D8+3 |
| Treasure: | F |
| Attack: | 2 tusks (1-10 each), charge (4-40), trunk (special) and breath weapon (special). |
| Alignment: | Chaotic-evil |
| Intelligence: | average |
| Magic resistance: | 50% |

Le Gurgotch, ou Éléphant Démoniaque, est une autre des forces infernales autrefois invoquées pour combattre les forces du Bien ; les vestiges de ces forces errent désormais sur la Terre, cherchant les profondeurs d'où ils sont originaires. En apparence, la bête ressemble à un grand éléphant noir avec de grands yeux blancs lumineux en forme de soucoupe et une queue ressemblant à un trident. Son mode d'attaque habituel est avec ses défenses, qui sont espacées d'environ 1,8 mètre, et avec sa trompe, avec laquelle il soulève son adversaire (en supposant qu'il ait réussi à toucher) et le laisse tomber d'une falaise à portée de main ou le jette au sol avec deux fois la force d'une chute normale. Sa charge initiale contre un groupe d'aventuriers inflige 4-40 points de dégâts (en piétinant ses ennemis) à chaque victime qui ne réussit pas son "jet de sauvegarde de dextérité".Il possède une autre arme mortelle - son souffle. Au lieu d'une langue ordinaire, le Gurgotch a un grand entonnoir en forme de trompette d'où il exhale un gaz nocif qui affecte le système nerveux central de sa victime. Tous ceux pris dans le nuage doivent réussir un "jet de sauvegarde de constitution" ou perdre toute capacité de mouvement consciente du cou vers le bas (ils sont effectivement paralysés) ; ils perdent également 4 points de dextérité et 2 points de force et de constitution. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas paralysés mais subissent toujours la perte de points de caractéristique. Dans les deux cas, la perte est permanente à moins qu'une bénédiction et une guérison ne soient lancées, dans cet ordre et l'une après l'autre, sur la victime dans la semaine (évidemment, une victime paralysée devra d'abord être soignée).

*Commentaires* : Plus adapté pour une rencontre en extérieur que dans un donjon, bien que dans un espace confiné sa charge soit encore plus dévastatrice. Beaucoup de décisions pour le Maître du Donjon ici - combien dans le groupe seraient affectés par la charge ? Les défenses peuvent-elles embrocher deux victimes en même temps (après tout, il a eu beaucoup de pratique) ? Quelle est la portée et la zone d'effet de son arme respiratoire ? Si le concept de "jet de sauvegarde basé sur une caractéristique" vous est étranger, laissez-moi vous l'expliquer brièvement (bien que je pense que de nombreux MD l'utilisent d'une manière ou d'une autre). Souvent, il y a des situations où la capacité d'un personnage à éviter une certaine action devrait être liée à l'une de ses caractéristiques (par exemple, sa capacité à éviter une charge serait une fonction de sa dextérité, sa chance de prendre une décision sensée dans des circonstances confuses serait liée à son intelligence, etc.). Dans de tels cas, les MD résolvent souvent le problème en demandant au personnage de lancer les dés sous son score de caractéristique, son action réussissant s'il y parvient et échouant dans le cas contraire. Ainsi, si un personnage avec une dextérité de 15 avait une chance d'éviter la charge d'un Gurgotch, le MD pourrait lui demander de lancer 3D6 (2D6 s'il veut faciliter les choses - dans ce cas, c'est certain - ou 4D6 si le MD pense que les chances sont plutôt minces). Si le personnage lance 5+3+2=10, il a réussi son "jet de sauvegarde" et a évité la charge ; s'il lance un 17, il est piétiné. C'est une manière utile de tester une capacité particulière, et aussi utile pour traiter avec des personnages non joueurs s'il y a des doutes sur les actions qu'ils prendraient, les conseils qu'ils donneraient, etc.




**by David Taylor**

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | variable |
| Movement: | variable |
| Hit Dice: | variable |
| Treasure: | nil |
| Attack: | variable |
| Alignment: | Lawful evil |
| Intelligence: | very high |

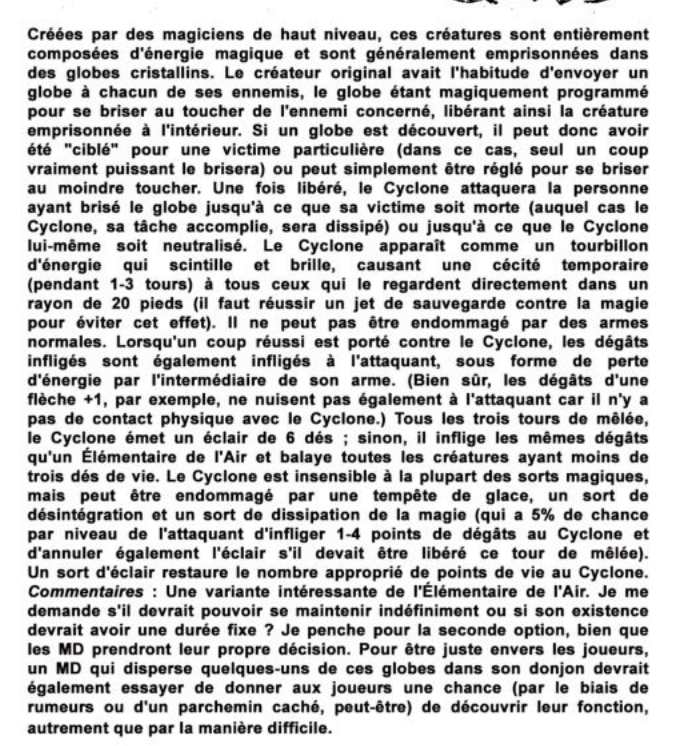
La Toile Mentale est une entité collective qui grandit en absorbant les esprits des personnages ou des monstres possédant une intelligence humaine ou supérieure. Elle se manifeste sous la forme d'un groupe hétéroclite d'hommes et de créatures, leurs têtes reliées par un réseau scintillant, immatériel, de lignes argentées de force. Ces lignes peuvent s'étendre jusqu'à 30 mètres, permettant à tous les éléments constitutifs de se déplacer dans ce rayon autour du noyau. Le noyau lui-même est une sphère de force scintillante au point de convergence de tous les fils de la toile ; il a 100 points de vie, est considéré comme ayant une CA de -2, et possède 80% de résistance magique, étant vulnérable uniquement aux coups d'armes ayant au moins un bonus magique de +2. Les membres individuels de la Toile Mentale conservent les capacités qu'ils possédaient auparavant, bien que leurs actions soient entièrement sous le contrôle de la Toile. De grandes toiles ont été connues pour contenir des créatures de tous types, des Gnomes aux Géants des Tempêtes. Les personnages rencontrant la Toile Mentale seront capturés vivants si possible et leurs esprits seront absorbés dans la Toile. Pour emprisonner sa victime, la Toile Mentale projette une ligne argentée de force sur une cible unique à moins de 30 mètres ; cette attaque est lancée comme si elle provenait d'un monstre à 10 dés, mais si un coup réussi est porté, la victime peut échapper au piège si elle lance un dé sous sa dextérité avec 4D6. Si une victime échoue à son jet de sauvegarde, elle est rendue incapable d'agir normalement pendant trois tours de mêlée, à l'issue desquels son esprit a été complètement pris par la Toile et elle agira alors en son nom. Pendant cette période intermédiaire, la victime reste immobile comme en transe ; un sort de dissipation de la magie lancé sur elle pendant ce temps a 5% de chances par niveau du lanceur de la libérer, auquel cas ses actions redeviennent normales après une période de récupération de deux tours supplémentaires. Une fois que l'esprit d'une victime a été absorbé par la Toile, seul un vœu complet est certain de le libérer et un vœu limité a 50% de chances (dans les deux cas, lancez également pour le Choc Systémique). Les victimes de la Toile utiliseront la ruse et/ou la force pour essayer de faire absorber leurs camarades également. Par exemple, elles peuvent, si leur capture n'a pas été vue par leurs camarades, prétendre les rejoindre et les conduire à un trésor, les menant plutôt à l'endroit où d'autres unités de la Toile peuvent les tendre une embuscade et où la Toile elle-même peut attaquer.

*Commentaires* : J'ai pris certaines libertés avec cette création car il semblait que certains détails étaient incomplets (et les lecteurs peuvent penser que c'est toujours le cas). L'entité de groupe est un phénomène rare dans D&D, mais cette version particulière est un concept fantastique assez populaire et mérite, à mon avis, sa place. Les MD (Maîtres du Donjon) peuvent vouloir varier les caractéristiques du noyau pour rendre la Toile plus ou moins puissante, selon les circonstances. Ils pourraient également vouloir décider de la distance à laquelle les lignes de force reliant les unités au noyau peuvent être vues. Je présume, accessoirement, qu'il n'y a aucun moyen de couper ces lignes ?

## ENERGY CYCLONE

by M.C.
(no name and address given)

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | 0 |
| Movement: | 36" |
| Hit Dice: | 8D8 |
| Treasure: | nil |
| Attack: | special |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | non |
| Magic resistance: | see below |



Créées par des magiciens de haut niveau, ces créatures sont entièrement composées d'énergie magique et sont généralement emprisonnées dans des globes cristallins. Le créateur original avait l'habitude d'envoyer un globe à chacun de ses ennemis, le globe étant magiquement programmé pour se briser au toucher de l'ennemi concerné, libérant ainsi la créature emprisonnée à l'intérieur. Si un globe est découvert, il peut donc avoir été "ciblé" pour une victime particulière (dans ce cas, seul un coup vraiment puissant le brisera) ou peut simplement être réglé pour se briser au moindre toucher. Une fois libéré, le Cyclone attaquera la personne ayant brisé le globe jusqu'à ce que sa victime soit morte (auquel cas le Cyclone, sa tâche accomplie, sera dissipé) ou jusqu'à ce que le Cyclone lui-même soit neutralisé. Le Cyclone apparaît comme un tourbillon d'énergie qui scintille et brille, causant une cécité temporaire (pendant 1-3 tours) à tous ceux qui le regardent directement dans un rayon de 20 pieds (il faut réussir un jet de sauvegarde contre la magie pour éviter cet effet). Il ne peut pas être endommagé par des armes normales. Lorsqu'un coup réussi est porté contre le Cyclone, les dégâts infligés sont également infligés à l'attaquant, sous forme de perte d'énergie par l'intermédiaire de son arme. (Bien sûr, les dégâts d'une flèche +1, par exemple, ne nuisent pas également à l'attaquant car il n'y a pas de contact physique avec le Cyclone.) Tous les trois tours de mêlée, le Cyclone émet un éclair de 6 dés ; sinon, il inflige les mêmes dégâts qu'un Élémentaire de l'Air et balaye toutes les créatures ayant moins de trois dés de vie. Le Cyclone est insensible à la plupart des sorts magiques, mais peut être endommagé par une tempête de glace, un sort de désintégration et un sort de dissipation de la magie (qui a 5% de chance par niveau de l'attaquant d'infliger 1-4 points de dégâts au Cyclone et d'annuler également l'éclair s'il devait être libéré ce tour de mêlée). Un sort d'éclair restaure le nombre approprié de points de vie au Cyclone.
*Commentaires* : Une variante intéressante de l'Élémentaire de l'Air. Je me demande s'il devrait pouvoir se maintenir indéfiniment ou si son existence devrait avoir une durée fixe ? Je penche pour la seconde option, bien que les MD prendront leur propre décision. Pour être juste envers les joueurs, un MD qui disperse quelques-uns de ces globes dans son donjon devrait également essayer de donner aux joueurs une chance (par le biais de rumeurs ou d'un parchemin caché, peut-être) de découvrir leur fonction, autrement que par la manière difficile.

## ICE MAIDEN

by David Hicks

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 - 4 |
| Armour class: | –2 |
| Movement: | 9" |
| Hit Dice: | 4-6D8 |
| Treasure: | A |
| Attack: | by weapon type + special |
| Alignment: | Lawful evil |
| Intelligence: | very |

Une Dame de Glace mesure environ 6 pieds de haut et ressemble à une femme humaine très pâle et nue. Ses "cheveux" sont entièrement composés de stalactites de glace et ses yeux sont d'un bleu clair perçant, sans iris ou pupille discernable. Son corps semble scintiller de telle manière que sa position exacte est incertaine ; cette incertitude se reflète dans sa faible CA (Classe d'Armure). Elles parlent leur propre langue en plus de la langue commune. Les Dames de Glace ne se trouvent que dans les climats les plus froids, généralement souterrains. Elles sont complètement insensibles au froid, mais les attaques basées sur le feu infligent des dégâts doublés. Tout personnage se trouvant à moins de 30° d'une Dame de Glace et croisant son regard est immédiatement transformé en glace à moins de réussir un jet de sauvegarde (comme contre la Pétrification).
Si le jet de sauvegarde n'est pas réussi, seul un souhait complet inversera le processus, et entre-temps, la victime est vulnérable à la fonte, etc.
*Commentaires* : En apparence, elles ne semblent pas particulièrement fortes, mais toutes ces créatures avec une pétrification instantanée, une paralysie, etc. sont dangereuses — et faites attention où vous posez vos torches quand un compagnon à proximité a été gelé ! Pour déterminer si un personnage croise le regard d'une Dame de Glace (ou d'une Méduse ou de toute créature de ce type), déterminez d'abord les conditions d'éclairage — à quelle distance un personnage devrait-il être pour voir les yeux ? Lorsque le groupe potentiellement vulnérable a été ainsi identifié, excluez tout personnage ayant pris des mesures spécifiques pour éviter le regard (comme l'utilisation d'un miroir) ; pour les autres, faites-leur effectuer un jet de sauvegarde pour voir s'ils ont croisé le regard (c'est un cas où un jet de sauvegarde contre l'intelligence pourrait être utile) ; seulement s'ils échouent à ce jet subissent-ils les effets. Le système variera bien sûr d'un MD (Maître du Donjon) à l'autre, et cela n'est en aucun cas une référence ; cependant, j'ai constaté que peu de MDs prêtent attention aux conditions d'éclairage en vigueur dans ces circonstances.



## GAZER

by Charles Stross.

| | |
|---|---|
| No. appearing: | 1 |
| Armour class: | –4/2/4 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 15D8+4 |
| Treasure: | in lair A,2B,Z. |
| Attack: | special |
| Alignment: | Lawful evil |
| Intelligence: | high |



Le Scruteur, ou Tueur Sphérique, est un étrange parent du Spectateur. Seuls 7 de ces créatures sont connus pour exister avec certitude. Comme son cousin, il se trouve le plus souvent sous terre. Il ressemble beaucoup au Spectateur, avec une différence notable : les yeux.Il y a 10 petits yeux situés autour d'un œil central rougeâtre à l'avant, avec une bouche placée à environ 40° de la verticale. La bouche est principalement utilisée pour se nourrir (bien que dans des circonstances extrêmes, lorsque d'autres moyens ne sont pas disponibles, la créature l'utilise pour mordre une victime, infligeant 2-5 points de dégâts) et est entourée de 4 petits yeux utilisés uniquement pour la vision. Les 10 petits yeux autour de l'œil central sont généralement pointés vers cet œil central, car c'est la principale méthode d'attaque de la créature. Les 10 yeux indépendants projettent des faisceaux de lumière, une fois par round de mêlée, sur l'œil central qui, à son tour, les concentre et décharge la lumière accumulée dans un puissant faisceau de 5 pieds de diamètre sur une portée de 60 pieds. Une victime prise dans le faisceau subit des dégâts égaux au nombre de points de vie restants du Scruteur à ce moment-là. Un jet de sauvegarde est autorisé ; en cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.Les 10 yeux peuvent projeter leurs faisceaux individuellement sur des cibles distinctes sans utiliser l'œil central comme dispositif de focalisation ; dans ce cas, le nombre de points de vie infligés en dégâts est de 10% du total de la bête par œil, le diamètre du faisceau est de 6 pouces et sa portée est de 20 pieds. L'œil central a une autre fonction.
S'il a été utilisé pour concentrer les faisceaux des 10 yeux individuels et si, par ce moyen, une victime a été touchée, l'œil central agit alors comme une Gemme de Luminosité pendant 1-4 rounds de mêlée, la victime étant soumise à tous les effets (bien que les dégâts soient réduits de moitié si un jet de sauvegarde est réussi contre le souffle du dragon). Les petits yeux autour de l'œil central ont tous une CA de -4 ; chacun contient 1% des points de vie totaux de la créature. La bouche pulpeuse a une CA de 4 et contient 50% des points de vie totaux. L'œil central a également une CA de -4 et ne contient que 1% des points de vie totaux. Le corps a une CA de 2 et contient les points de vie restants. La peau écailleuse du Scruteur est parsemée de minuscules yeux - environ 1000 d'entre eux - qui sont suffisamment réalistes pour prêter à confusion à moins d'être étudiés de près. Si quelqu'un essaie de frapper un "faux œil", ils ont chacun 1 point de vie mais sont traités comme ayant une CA de -9. La peau du Scruteur est donc très prisée si elle peut être récupérée intacte, car elle peut être utilisée comme une Robe des Yeux par n'importe quelle classe de personnage. La peau elle-même est d'un bleu-gris sale, les yeux étant colorés comme des rubis. Chaque œil mineur (pas un "faux œil") vaut entre 50 et 100 po et l'œil central vaut entre 200 et 600 po.Le Scruteur peut télékinésiser un poids de 8 000 po. Sa salive est légèrement toxique - toute personne mordue par un Scruteur doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou souffrir d'unelégère démangeaison qui réduit sa probabilité de toucher de 10% pendant un jour.
*Commentaires* : Eh bien, c'est une bête et pas qu'un peu ! Une créature très bien construite et le produit d'une imagination débordante - nous verrons d'autres créations de Charles.Bien que Charles n'ait pas spécifiquement mentionné ces points, je suggérerais (a) l'invulnérabilité aux armes normales - au moins une arme +2 nécessaire pour toucher ; (b) une haute résistance à la magie - disons 50% ; (c) peut-être une capacité psionique. Non, je ne cherche pas à le rendre encore plus méchant juste pour le plaisir, mais ces éléments me semblent cohérents avec le développement de la bête. Certainement la créature la plus puissante à avoir été présentée dans la "Factory" jusqu'à présent, mais d'une logique redoutable et créant une image très vive (et désagréable !).

D'ici à ce que vous lisiez ceci, et en mettant de côté d'éventuels imprévus majeurs, le "*Folio*" sera bien en route vers sa publication — nous visons novembre et ne voyons aucune raison actuellement pour laquelle nous serions retardés. Bien que je le dise moi-même, cela prend plutôt bien forme ; je ne pense pas que ceux qui apprécient la "*Factory*" seront déçus.




A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by **Don Turnbull**.

Il y a eu pas mal de correspondances dans la colonne des lettres concernant la Fiend Factory récemment. J'espère que le niveau n'a pas baissé, selon ce que prétend Michael Stoner, mais son admonestation sert à me rappeler que je devrais prêter plus d'attention aux paramètres que j'ai fixés au début. Je considère donc ses commentaires comme constructifs et je ferai de mon mieux... David Bell demande quelles tables de combat j'utilise désormais pour calculer les Monstermarks. Eh bien, j'utilise les nouvelles, bien que je doive dire que cela ne semble pas faire de différence significative. Je ne prétends pas non plus que mes calculs originaux étaient exempts d'erreurs - mais les vérifier est un processus long et ardu et j'avais espéré que d'autres signaleraient des erreurs lorsqu'elles seraient découvertes.Quant au Spook, qui devient rapidement une cause célèbre,je suis entièrement d'accord avec David Bell : une victime effrayée qui revient ensuite à la normale subit un choc systémique et un jet de dés doit être effectué sur la table liée à la constitution.Nous avons un assortiment varié dans ce numéro et j'espère que vous les apprécierez.




**by Brian Henstock**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | 1-4 |
| **Armour class:** | 2 |
| **Movement:** | 8″ |
| **Hit Dice:** | 8D8 or greater |
| **Treasure:** | nil |
| **Attack:** | 2-20 fireball, 4-40 touch plus strength drain |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | low |

Ces créatures sont essentiellement des sphères métalliques de 4 pieds de diamètre sans organes externes visibles. Elles se déplacent par une forme de lévitation à des hauteurs comprises entre 2 et 6 pieds au-dessus du niveau du sol. Elles rayonnent constamment une chaleur intense. Toucher un Monstre de Chaleur infligera 4 à 40 points de dégâts et la victime subira également une perte de force (considérez cela comme une attaque d'Ombre à cet égard). Pour chaque point de force ainsi drainé, le Monstre de Chaleur ajoute 1D8 à ses dés de vie. Tous les quatre tours de mêlée, le Monstre de Chaleur peut émettre une boule de feu avec un rayon d'explosion de 5 pieds et une portée de 50 pieds ; la boule de feu inflige 2 à 20 points de dégâts à une victime (réduits de moitié si un jet de sauvegarde est réussi contre le sort magique). Le Monstre de Chaleur ne peut être blessé qu'en le refroidissant. L'eau lui inflige des dégâts. 1-8 de dégâts sur lui, une Tempête de Glace fait 2-20 de dégâts et un éclair provenant d'une Baguette de Froid inflige 4-40 de dégâts.

*Commentaires* : Biologiquement plutôt improbable, je vous l'accorde, mais une 'créature' intéressante malgré tout. Tout sortilège magique ayant un effet de refroidissement le blessera et les MD devront évaluer les dégâts des sorts non listés ci-dessus. Parmi les autres armes efficaces contre le Monstre de Chaleur, il me semble y avoir créer de l'eau, refroidir le métal (l'inverse du sort de niveau 2 du Druide), mur de glace, la sphère gelée d'Otiluke et peut-être affecter les feux normaux.

## TACHARANID

**by John and Deidre Evans.**
**All characteristics variable.**

Cette créature se présente sous diverses formes, mais elles partagent toutes une caractéristique commune : leur capacité à changer de forme séquentiellement, à travers des formes reconnaissables, dans un ordre tel que chaque forme suivante est plus forte là où la précédente avait ses faiblesses. La créature est contrainte de changer de forme chaque fois qu'elle est touchée, qu'un sort lui est lancé avec succès ou qu'elle subit toute autre "action adverse", à moins que cette action ne la tue dans la forme qu'elle possède alors. Elle bénéficie d'une résistance magique spéciale, équivalente à celle d'un prêtre de niveau 5, et d'un jet de sauvegarde contre tous les sorts (que cela s'applique normalement ou non). Elle peut également se régénérer complètement une fois par jour, ce processus étant instantané (il faut faire un jet pour déterminer depuis combien de temps elle s'est régénérée lorsqu'elle est rencontrée). À chaque changement de forme, le groupe en mêlée contre la créature peut être pris par surprise ; lors du premier changement, il y a une chance de 50 % d'être surpris, auquel cas la créature obtient un "coup gratuit" ; lors du deuxième changement, réduisez la chance de surprise à 40 %, et lors du troisième changement et des changements suivants, réduisez la chance de surprise à 25 %.

*Commentaires* : il y a ici beaucoup de marge de manœuvre pour la création. John et Deirdre ont proposé une créature d'exemple dans leur soumission, mais en fin de compte, je pense que je vais l'omettre et laisser les choses plus ouvertes pour un MD individuel. Une ou deux "règles" générales pourraient être nécessaires : toutes les créatures générées devraient avoir à peu près la même taille (pas de canards se transformant en éléphants) et le même type général (par exemple, humanoïde, quadrupède, etc.) ; les caractéristiques générales ne peuvent pas changer (par exemple, si la créature est vulnérable aux attaques par des armes normales dans une forme, elle le sera aussi dans une autre), bien que les détails puissent changer (dans une forme, la créature pourrait avoir la capacité de charmer une personne, par exemple, tandis que dans une autre, elle pourrait avoir une capacité innée à affecter les feux normaux) ; la résistance à la magie varierait peu, voire pas du tout, entre les formes. Je tiens à souligner que ce sont mes suggestions et j'espère que John et Deirdre les approuveront.




**by John T. Sapienza Jr.**

| | |
|---|---|
| **No. appearing:** | 2D4 |
| **Armour class:** | 4 |
| **Movement:** | 12″ |
| **Hit Dice:** | 4–6D8 |
| **Treasure:** | D |
| **Attack:** | Bite 1-6 plus special breath weapon. |
| **Alignment:** | Lawful evil |
| **Intelligence:** | average |
| **Monstermark:** | 41, 51.3 and 61.5 (all level IV in 12 levels). |



Le Dragon Dog est suffisamment intelligent pour travailler en meute ; leur grande discrétion leur permet de prendre par surprise des groupes 75 % du temps. De plus, leurs sens aiguisés leur permettent de détecter même les personnes invisibles à proximité, et ils sont souvent gardés comme chiens de garde par les Géants du Feu ou les Dragons Rouges, à qui ils sont intensément loyaux. Le souffle du chien produit un cône de feu de 3 pouces de long avec une base de 1 pouce, infligeant 4D4, 5D4 ou 6D4 points de dégâts (selon les dés de vie) aux victimes qui échouent leur jet de sauvegarde contre le Souffle de Dragon (demi-dégâts pour ceux qui réussissent leur sauvegarde). Le souffle peut être utilisé un nombre de fois par jour égal aux dés de vie du chien, mais il doit s'écouler une période de 10 rounds de mêlée entre chaque utilisation. Le Dragon Dog est immunisé contre le feu naturel et contre les souffles de dragon (y compris les siens), et il subit la moitié des dégâts des attaques de feu magiques. Cependant, il subit le double des dégâts des attaques basées sur le froid.Le Dragon Dog est apparenté au Hell Hound (Chien des Enfers) et peut occasionnellement être trouvé au sein de meutes mixtes avec les Hell Hounds.

Leur fourrure rouge, dure et filandreuse, ainsi que leur grande dextérité, justifient leur haute classe d'armure. Ils ont des pattes, des oreilles et des visages noirs.
*Commentaires* : Il n'y a pas une grande différence entre cette créature et son cousin, le Hell Hound. Cependant, son arme de souffle est plus puissante et a une portée plus grande que celle du Hell Hound (ce dernier élément n'est pas pris en compte dans les calculs du Monstermark, bien sûr, le Monstermark étant plutôt un outil rudimentaire à cet égard et sous d'autres aspects) et la bête est sensiblement plus sensible.




by Mike Ferguson

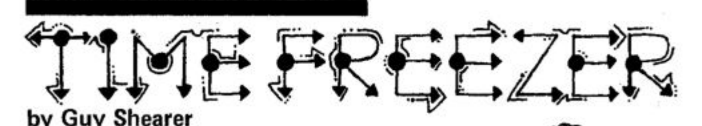
**All characteristics — see below.**



Lorsqu'il est aperçu pour la première fois,le Monstre-Poupée Russe aura l'apparence d'un Géant de Pierre avec toutes les caractéristiques, la probabilité de toucher, etc., de cette créature. Cependant, lorsqu'il a perdu 10 points de vie, sa peau se décolle, se désintégrant au passage, pour révéler un Géant des Collines à l'intérieur. Celui-ci combattra comme un Géant des Collines standard jusqu'à ce qu'il subisse 10 autres dégâts, moment auquel la peau se décolle à nouveau et un Ogre apparaît. Ce processus continue selon la séquence suivante :

10 points de vie plus tard, un Bugbear apparaît ;
9 points de vie plus tard, un Gnoll ;
8 points de vie plus tard, un Hobgoblin ;
7 points de vie plus tard, un Orc ;
6 points de vie plus tard, un Goblin ;
5 points de vie plus tard, un Kobold avec 4 points de vie.

On pourrait penser que c'est la fin logique de la séquence, mais non ! Surgissant des restes mourants du Kobold, tel une balle sortant d'un pistolet, arrive le leprechaun qui a manipulé toute la poupée. Il deviendra immédiatement invisible, saisira l'objet de valeur le plus proche (de préférence magique) et fera de son mieux pour s'échapper avec. Inutile de dire que ces créatures ne seront trouvées que comme monstres errants et attaqueront à vue.
*Commentaires* : J'aime inclure un monstre "excentrique" de temps en temps, et celui-ci est vraiment amusant. Mike évalue le Monstermark à 219.3, ce qui le rend assez coriace — niveau VIII sur 12 niveaux, et un niveau entier de plus que le Géant de Pierre initial. Ce qui montre bien que, dans chaque Géant, il y a un Leprechaun qui essaie de sortir...




by Guy Shearer

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 0 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 2+2 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 2 claws for 1—6 damage each plus touch (special) |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Low |
| Monstermark: | 359.3 (level IX in 12 levels). |

Le "time freezer" (littéralement "congélateur temporel") est un humanoïde hirsute mesurant environ 7' de hauteur, doté d'une faible intelligence et incapable de communiquer verbalement. Il est de couleur brun clair, bien que très peu d'exemplaires aient été rencontrés et il se pourrait que des créatures d'autres couleurs existent. Les "time freezers" sont extrêmement dextres, ce qui explique leur très faible classe d'armure. Le "time freezer" est une créature timide et ne combattra que pour se défendre ou s'il se sent gravement menacé. C'est un vagabond, sans repaire connu, et il se nourrit de fruits et de végétation.Il attaque avec deux griffes, chacune infligeant de 1 à 6 points de dégâts. De plus, le toucher du "time freezer" place la victime (sans jet de sauvegarde) dans un état de stase temporelle pendant 1 à 10 tours complets. Pendant cette période, la victime semble morte - pas de pouls ou de respiration, aucune activité mentale. Si un sort de résurrection ou un autre sort similaire est lancé sur la victime alors qu'elle est dans cet état cataleptique, elle sera définitivement figée dans le temps.
*Commentaires* : C'est, je pense, la première créature de la "Fiend Factory" avec un contrôle temporel, ou une forme de celui-ci. Comme elle n'a pas de trésor, elle n'est guère digne d'être attaquée - mais cela suppose que les aventuriers sachent ce que c'est lorsqu'ils la rencontrent. Habilement placé par le MJ (Maître de Jeu), ce monstre pourrait causer bien des ennuis aux groupes d'aventuriers.

# PEBBLE GNOME

by William Maddox



| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 1—4 hit points |
| Treasure: | 1—6 gold pieces (per individual) |
| Attack: | by weapon type |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Very |
| Monstermark: | 1.8 (level 1 in 12 levels) |

Ces cousins faibles et timides des gnomes normaux sont complètement immunisés contre toutes les formes de magie — même les monstres invoqués par des moyens magiques sont généralement incapables de leur nuire. Les armes magiques utilisées contre eux seront considérées comme non magiques pour la probabilité de toucher et les dégâts infligés. De même, la magie bénéfique, comme les sorts de soins, n'aura aucun effet sur eux. Ils combattront rarement à moins d'être attaqués, mais s'ils y sont contraints, ils utiliseront des armes et préféreront les épées courtes pour infliger de 1 à 6 points de dégâts. Contrairement aux gnomes normaux, les gnomes caillou ne peuvent pas devenir illusionnistes et n'ont pas de clercs. Les voleurs gnomes caillou ne peuvent pas lire les parchemins. Leurs capacités minières sont les mêmes que celles des gnomes normaux. En raison de leur petite taille, de leur timidité et de leur vision généralement morose du monde, les gnomes caillou ne participeront à aucune aventure et ne conviennent pas pour être utilisés comme personnages joueurs.
*Commentaires* : À première vue, il semble qu'il n'y ait pas de place pour les gnomes caillou dans D&D — ils ne combattront pas, n'ont que peu de trésors et ne partiront pas à l'aventure. Pourtant, il est tout à fait logique que, au cours de leurs aventures, les personnages joueurs rencontrent de temps à autre des "monstres" n'ayant aucune fonction particulière.

**Nous en sommes maintenant à dix numéros de la "*Fiend Factory*" et un bon nombre de nouveaux monstres ont été examinés. Lesquels sont les meilleurs ?**
**J'aimerais lancer un sondage à ce sujet ; qui sait — je pourrais peut-être persuader l'éditeur d'offrir un petit prix à la personne ayant créé le monstre qui, selon les lecteurs, est le "meilleur". Dieu seul sait comment vous allez évaluer "le meilleur" dans ces circonstances, mais pourrais-je demander à tous les lecteurs de jeter un œil à tous les monstres apparus depuis le numéro 6, date d'ouverture de la "Factory", et d'envoyer leurs votes pour leurs cinq créatures préférées à *White Dwarf,* 1 Dalling Road, Londres W6, avant le 1er janvier 1980. Nous annoncerons les résultats du sondage dans un numéro ultérieur.**

## Next Issue:

* The Paths of the Lil — a complete Gamma World scenario
* Chronicle Monsters — the Thomas Covenant trilogy applied to D&D
* Expanding Universe — Part IV
* Fiend Factory — more monsters
* Treasure Chest — potions



# THE FIEND FACTORY

A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by **Don Turnbull**.

**Dans ce numéro, je me suis presque exclusivement concentré sur des créatures qui étaient à l'origine sérieusement envisagées pour être incluses dans le Fiend Folio, mais qui, pour une raison ou une autre, n'ont finalement pas été intégrées dans ce tome. En d'autres termes, les monstres présentés ici ont passé de nombreux tests sur leur chemin vers le Folio et ont manqué de peu leur inclusion. J'espère donc que vous les considérerez de haut niveau. Bien sûr, il y a une touche de tristesse ici — car en fin de compte, je soupçonne que les créateurs de ces créatures auraient préféré les voir figurer dans le Folio. J'espère juste qu'il y a une certaine compensation pour eux de savoir que leur absence était vraiment très proche." Le "Fiend Folio" est un supplément bien connu pour Dungeons & Dragons, contenant un éventail de monstres et de créatures pour le jeu. Cette traduction tente de capturer l'essence de la déception ressentie par les créateurs de ces monstres qui étaient presque qualifiés pour être inclus dans cette publication prestigieuse, tout en reconnaissant la qualité et la valeur de ces créatures malgré leur absence dans le volume final.**



## TENSER BEAST

by J.D. Morris

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–4 |
| Armour Class: | –1 |
| Movement: | 18″ |
| Hit Dice: | 2D8+1 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 1–4 plus sharpness |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Non |
| Monstermark: | 100 (level V in 12 levels) |

**Ceci est moins une créature qu'un dispositif de création magique. Il s'agit d'un disque créé par le sortilège de Disque Flottant de Tenser, sur lequel les sorts d'animation d'objets, de hâte et de permanence ont été lancés ; le résultat est un disque tournant rapidement qui frappe toute créature sur son chemin, infligeant de 1 à 4 points de dégâts plus un effet de tranchant (à traiter comme une Épée Tranchante pour ce dernier effet). Étant un disque étroit, il présente une très petite cible à quiconque essayant de le frapper avec des projectiles (excepté depuis verticalement au-dessus ou en dessous) — considérez cela comme une Classe d'Armure de —10. L'utilisation d'un sort de lenteur sur le dispositif annule l'effet de tranchant et abaisse la CA à 4. Cependant, un sort de hâte causera la désintégration de la bête de Tenser en 2 à 8 éclats, chacun infligeant de 1 à 3 points de dégâts s'il atteint une victime à moins de 30 pieds. Les éclats sont projetés dans un motif uniforme de symétrie avec la position originale du disque comme centre.**

***Commentaires* : Bien que n'étant pas, à proprement parler, un monstre, ceci est une création intrigante qui démontre l'ingéniosité du créateur. (Combien de dispositifs les lecteurs peuvent-ils concevoir en utilisant des sorts plutôt que de la mécanique ?)**

## MAN-SCORPION

by Philip Masters

| | |
|---|---|
| No. Appearing | 2–12 |
| Armour Class: | 0 |
| Move: | 10″ |
| Hit Dice: | 5 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 2–8/1–6 + poison |
| Intelligence: | Very |
| Alignment: | Neutral |
| Monstermark: | 382.3 (PevP IX in 12 levels) |

**Ces créatures sont l'œuvre de l'un des dieux les plus puissants de la Neutralité, possédant le haut du corps d'un homme et les deux pattes arrière ainsi que la longue queue empoisonnée d'un scorpion géant. Le dard inflige de 1 à 6 points de dégâts, plus un poison particulièrement virulent qui tue instantanément si la victime échoue à son jet de sauvegarde. Le monstre peut frapper simultanément avec son épée large en bronze (2—8 dégâts) un adversaire et avec sa queue un autre. L'épée large en bronze est magique, alignée sur la Neutralité, et inflige des dégâts complets sur les Plans Éthéré, Astral, ainsi que Matériel. Si elle est capturée par un humain ou une autre créature intelligente, l'épée conserve ses pouvoirs mais frappe avec une probabilité de —3. L'armure en écailles de bronze et le bouclier de l'homme-scorpion sont également magiques, mais deviennent des objets maudits de —2 s'ils sont utilisés par d'autres espèces. Chaque homme-scorpion rencontré a 10 % de chances de connaître et de pouvoir utiliser, une fois par jour, un sort de magicien de premier ou second niveau. La Toile est un sort particulièrement apprécié. Une rencontre avec un homme-scorpion ne sera jamais vraiment aléatoire, car leur créateur ou leurs autres maîtres les placent spécifiquement pour accomplir certaines tâches. Tant que leur mission n'est pas menacée et qu'ils reçoivent un traitement courtois et respectueux, ils aideront les aventuriers avec des conseils et des informations, en particulier ceux d'alignement neutre. Ils ne peuvent jamais être charmés, endormis, soudoyés ou contraints, et la peur ne les affectera que s'ils sont en infériorité numérique de deux contre un ou plus. Ils prendront des prisonniers si nécessaire, mais ne les tueront pas à moins d'en recevoir l'ordre de leurs maîtres.**

***Commentaires* : À part les centaures, il semble y avoir une absence totale de créatures mi-hommes mi-bêtes. L'homme-scorpion est un monstre excellent pour combler cette lacune.**



## OGRESS

by Mark Barnes




| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–6 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 9″ |
| Hit Dice: | 3D8+2 |
| Treasure: | Type C |
| Attack: | Two-handed attack for 1–8 damage |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Average |
| Monstermark: | 35.4 (level III in 12 levels) |

**Issues de liaisons déplaisantes entre des ogres mâles et des femmes humaines (qui, heureusement, n'ont engendré que des descendantes féminines), les ogresses ont été bannies par l'humanité et errent en groupes vengeurs, déterminées à détruire les humains. Elles sont craintes et profondément détestées, tant par les hommes que par les ogres. Elles sont plus grandes que les hommes mais légèrement plus petites que les ogres, avec la même coloration que ces derniers à l'exception de leurs yeux d'un bleu éclatant et de leurs cheveux d'un jaune terne. Ces méchantes créatures, méprisables et agressives, sont plus intelligentes que les ogres et ont considérablement perfectionné l'art du déguisement dans leurs efforts pour s'infiltrer dans la société humaine...**

À la recherche de victimes, trois objets d'art aident les ogresses dans cette quête : un masque aux traits extrêmement beaux, une cape brillante dotée de propriétés limitées de changement de forme et une perruque de cheveux humains fluides et brillants. Une ogresse portant ces trois objets — masque, cape et perruque, dont chaque ogresse obtient un exemplaire en atteignant la maturité — apparaîtra comme une belle femme humaine de grande taille. L'ogresse possède également une voix particulièrement séduisante, parlant la langue commune ainsi que l'ogre, et peut chanter de manière très envoûtante. Confronté à une ogresse ainsi vêtue, un personnage masculin humain sera trompé à moins qu'il ne réussisse son jet de sauvegarde contre la magie avec un malus de -3. S'il échoue, il sera charmé et fera tout ce que l'ogresse désire (ce qui consiste généralement à amener la victime à la tanière de l'ogresse — une grotte profonde dans une montagne proche — où il sera torturé, rôti vivant et consommé). L'ogresse n'a pas appris la qualité de la patience et peut révéler sa véritable nature après avoir charmé une victime (5 % de chances cumulatives par tour après l'activation du charme). Ainsi, une victime a des chances de contre-attaquer ou de s'échapper, puisque le charme cessera dès que l'ogresse se révèle dans sa véritable nature. Si nécessaire, l'ogresse combattra à mains nues, utilisant une attaque à deux poings pour infliger 1 à 8 points de dégâts. consciente de son propre manque de patience, la première instruction d'une ogresse à sa victime charmée sera généralement de se défaire de toutes ses armes.

*Commentaires* : Certains diraient que D&D n'a pas besoin de demi-ogresses (ce qui est essentiellement ce qu'elles sont), mais il est logique qu'un certain croisement ait pu se produire avec les ogres comme avec les orcs. Le concepteur aurait dû, je pense, préciser davantage si les trois objets de déguisement peuvent être utilisés par des humains ou d'autres personnages joueurs, et si oui, quel effet ils auraient. De plus, l'ogresse devrait pouvoir utiliser une arme sous sa forme féminine. Après tout, l'une des meilleures méthodes d'infiltration est de combattre aux côtés d'un groupe et de s'intégrer avec eux jusqu'à ce qu'une occasion se présente de capturer une victime. Néanmoins, cela pourrait être un monstre utile et déployable




by Andrew Hicks

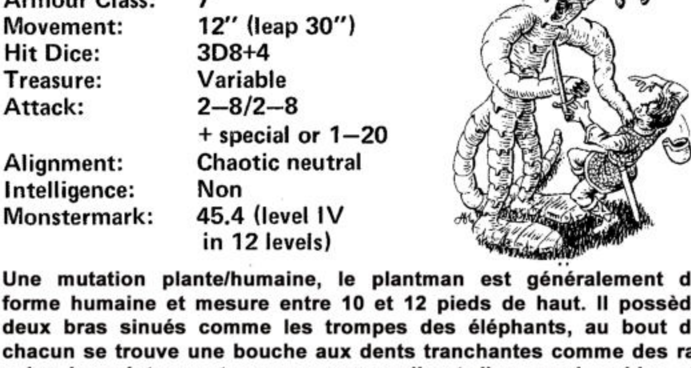
| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | –3 |
| Movement: | 15" |
| Hit Dice: | 4D8+1 |
| Treasure: | See below |
| Attack: | 1–20/1–20/ 1–8 |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Non |
| Monstermark: | 1,938 (level XI in 12 levels) |

Ces créatures/machines sont en fait des golems de fer spécialisés — de taille humaine et extrêmement complexes. Seulement seize démolisseurs sont connus à exister, ayant été créés spécifiquement pour garder les grands artéfacts magiques du monde. Si un groupe d'aventuriers s'approche à moins de 20 pieds d'un artéfact spécifié, un démolisseur apparaîtra, automatiquement téléporté à cet endroit. Il avertira le groupe (étant capable de parler toutes les langues des hommes, des elfes et des nains) de se retirer et de laisser l'artéfact sous peine de mort, mais si le groupe ignore l'avertissement, le démolisseur attaquera immédiatement le membre du groupe le plus proche, utilisant deux poings pour infliger chacun des dégâts de 1 à 20 et une morsure pour 1 à 8 dégâts. Un démolisseur ne peut être touché que par des armes magiques avec un bonus de +2 ou mieux. Le démolisseur ne peut en aucun cas être éloigné de la garde de l'artéfact, une fois qu'il est apparu. Il est immunisé contre tous les sorts magiques et, s'il est piégé, peut briser un trou carré de 10 pieds à travers n'importe quel matériau de 1 pouce d'épaisseur par round de mêlée. Il a le pouvoir de lévitation pour échapper à un piège ou à une fosse similaire. Cependant, il ne poursuivra jamais un groupe en fuite, à moins qu'ils aient réussi à prendre l'artéfact. Après chaque autre round de mêlée (2ème, 4ème, etc.), si un démolisseur est toujours en vie, il en téléportera un autre à l'endroit. Ainsi, après 8 rounds de mêlée, à moins qu'un ou plusieurs n'aient été détruits, tous les seize démolisseurs combattront dans la défense d'un seul artéfact.

*Commentaires* : Bien que j'applaudisse encore le concept de cette créature, il y a quelques incohérences. La créature peut parler, mais n'a aucune intelligence ; on doit supposer une sorte d'enregistrement préprogrammé, ce qui est peut-être un peu trop fantaisiste, même pour D&D. De plus, pour rendre la créature vraiment difficile à passer, elle devrait avoir une vraie vision plutôt que de simplement détecter l'invisibilité. Sa force (témoin de sa puissance à briser les barrières de n'importe quel matériau, avec le temps) est énorme, mais elle ne frappe que pour des dégâts de 1 à 20 ('seulement', dit-il). Même moi, j'ai été surpris par le résultat du calcul du Monstermark, mais je l'ai vérifié et je le trouve correct (où me suis-je trompé ?) La réponse réside dans la faible classe d'armure et les pouvoirs magiques.




by Brendon Bulger



| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 3D12 |
| Armour Class: | 7 |
| Movement: | 12" (leap 30") |
| Hit Dice: | 3D8+4 |
| Treasure: | Variable |
| Attack: | 2–8/2–8 + special or 1–20 |
| Alignment: | Chaotic neutral |
| Intelligence: | Non |
| Monstermark: | 45.4 (level IV in 12 levels) |

Une mutation plante/humaine, le plantman est généralement de forme humaine et mesure entre 10 et 12 pieds de haut. Il possède deux bras sinués comme les trompes des éléphants, au bout de chacun se trouve une bouche aux dents tranchantes comme des rasoirs. La créature est presque sans poils et d'une couleur bleu effroyable; une épaisse masse de cheveux noirs jais, chaque mèche ressemblant à un gros ver et en mouvement constant de torsion, surmonte la tête. Il y a un seul œil blanc mort au centre du front, entouré d'un large anneau de 'chair' blanche. Le nez est un trou déchiré et enflammé au centre du visage. Le plantman se déplace sur des pieds plats et larges, chacun mesurant 3 pieds de long, et la créature a une épaisse queue de 6 pouces de long qui est utilisée dans l'attaque ainsi que pour l'équilibre. Le mode d'attaque du plantman varie selon les circonstances. S'il dispose de suffisamment d'espace pour le faire, il sautera haut dans les airs au-dessus de sa victime et s'abattra avec sa queue, une telle attaque étant lancée comme si c'était un monstre avec 8 dés de vie et infligeant des dégâts de 1 à 20 si réussie. Autrement, il attaquera avec les bouches au bout de ses bras, chacune infligeant des dégâts de 2 à 8 (ces attaques sont résolues sur le tableau normal). Pour chaque attaque réussie de la bouche, il y a 75 % de chances que la bouche s'attache au corps de la victime, infligeant 1 à 4 points de dégâts supplémentaires et aspirant les fluides corporels (réduisant la constitution de 1 point pour chaque attaque réussie de ce type, les points perdus étant récupérés au taux de 1 point par heure).Les plantmen sont des créatures extrêmement simples, ayant seulement le système nerveux le plus basique. Ils se trouvent généralement en train de brouter dans les vallées ou les bois, car ils sont essentiellement végétariens, se nourrissant en passant leurs 'mains' sur la végétation. Ils ont un profond respect pour les clercs et n'attaqueront les membres de cette classe que s'ils sont fortement provoqués ; ils sont en grande admiration pour la classe des druides. Ils sont trop stupides pour être entraînés à obéir même aux commandes les plus simples.

*Commentaires* : ceux qui s'intéressent à la littérature fantastique n'auront aucune difficulté à reconnaître le plantman ; après tout, il n'est pas susceptible à une distinction particulière. Notez la vitesse de mouvement spéciale qui s'applique à l'attaque de 'saut'.

Pendant la période de préparation du Fiend Folio, j'ai quelque peu ralenti ma revue des nouvelles soumissions pour la Factory, mais maintenant que j'ai un peu plus de temps, je peux me plonger dans le tas de nouvelles créatures qui sont apparues ces derniers mois et faire d'autres sélections pour les prochains numéros de la Factory. Je dois dire que je suis continuellement étonné par le nombre de contributions que nous recevons, et les créateurs de monstres en herbe doivent être félicités pour leur énergie et leur inventivité. Pour conclure, je voudrais rappeler une fois de plus à nos lecteurs de bien vouloir envoyer leurs votes pour les cinq meilleures créatures apparues dans *White Dwarf* au cours des dix derniers numéros



# THE FIEND FACTORY

A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by **Don Turnbull**.

**Je consacre les pages de cette rubrique aux "presque réussites" — des créatures qui ont failli figurer dans le Fiend Folio mais qui, pour diverses raisons, ont été exclues lors du tri final.**



## NIGHT RIDER



**by Chris Morris**

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **1–9 (roll d10 and ignore a 0 result)** |
| **Armour Class:** | **3** |
| **Movement:** | **12"** |
| **Hit Dice:** | **4D8** |
| **Treasure:** | **Nil** |
| **Attack:** | **By weapon type** |
| **Alignment:** | **Lawful evil** |
| **Intelligence:** | **Very** |
| **Monstermark:** | **54 (level IV in 12 levels).** |

**Vêtus de capes noires et de capuchons, ces humanoïdes à la peau grise sont souvent accompagnés dans leurs quêtes de domination par des orques, des trolls ou des hommes qui craignent les cavaliers de la nuit plus que la mort elle-même. Les cavaliers de la nuit ont des yeux sensibles qui se ferment automatiquement à la lumière vive du soleil ou de son équivalent, bien qu'ils soient capables de suivre une piste par l'odeur. Ils craignent le feu et se replieront généralement (avec une chance de 80 %) devant lui. Les cavaliers de la nuit habitent dans des repaires profonds au cœur de forêts denses et attachent leurs montures (normalement des chevaux) à une certaine distance. Ils ont été observés sous terre dans des complexes de tunnels, mais seulement très rarement, et il semble qu'ils préfèrent voyager à pied lorsqu'ils sont en expédition souterraine. Cependant, lorsqu'ils sont rencontrés en surface, ils auront toujours des chevaux avec eux ou à proximité. En combat rapproché, leur arme habituelle est une masse, avec laquelle ils obtiennent un bonus de +1 sur la probabilité de toucher et les dégâts, bien que les armes ne soient pas magiques. Cependant, 20 % de ceux rencontrés auront également des dagues magiques +1 (arrondir les fractions à l'inférieur). Ces dagues sont inhabituellement petites et extrêmement pointues — si un coup est porté avec une telle dague (+1 seulement sur la probabilité de toucher), un point de dégâts est infligé, la dague se brise dans la plaie et reste coincée et se loge sous la peau. À moins qu'un sort de retrait de malédiction ou de neutralisation du poison ne soit administré dans la journée, la victime deviendra maléfique loyale et s'alliera avec les cavaliers de la nuit — elle se mettra immédiatement en quête pour retrouver les cavaliers de la nuit et les rejoindre après la période de 24 heures.Les cavaliers de la nuit émanent continuellement un sort de peur d'un rayon de 20 pieds — à résoudre comme le sort de mage de niveau 4. Si les cavaliers de la nuit sont en plein soleil ou dans un équivalent lumineux, ils essaieront d'éviter le combat rapproché et préféreront suivre une troupe par l'odeur jusqu'à une zone où l'éclairage est plus tamisé. Ils ont une infravision jusqu'à 90 pieds. S'ils sont entraînés dans un combat rapproché en pleine lumière, ils attaqueront avec une probabilité de toucher réduite de -2 (ou de -1 si une torche est allumée à moins de 10 pieds).**

***Commentaires*** **: Une dérivation évidente de vous-savez-qui, et c'était la seule raison de leur exclusion du Folio. Les effets d'un coup de dague sont intrigants — je ne vois pas vraiment comment un coup d'une arme pourrait changer l'alignement de la victime ; il aurait été plus raisonnable de dire que les dagues sont trempées dans une sorte d'hallucinogène qui (probablement temporairement, et dans ce cas permettant un jet de sauvegarde) changeait l'attitude de la victime et causait sa loyauté anormale.**



## SPICE WORM



**by Dave Tant**

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **1** |
| **Armour Class:** | **3/7** |
| **Movement:** | **24" in sand** |
| **Hit Dice:** | **5D8+10** |
| **Treasure:** | **See below** |
| **Attack:** | **Swallow** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Intelligence:** | **Animal** |
| **Monstermark:** | **85 (level V in 12 levels)** |

**Ce sont de jeunes vers mesurant environ 4 pieds de diamètre (toute bouche à une extrémité) et environ 25 pieds de long. Les vers à épices adultes peuvent atteindre 200 verges de longueur (ajoutez 1 dé de vie pour chaque 5 pieds au-delà de 25 pieds). Ils habitent uniquement des zones de sable sec, avec une profondeur de sable juste suffisante pour leur permettre de s'immerger, et sont repoussés par l'eau — vider une gourde d'eau sur le sable les tiendra à distance dans un couloir sablonneux, mais dans une zone plus grande, ils chercheront un moyen de contourner. Les vers à épices sont attirés par les vibrations des mouvements à travers le sable et chercheront à avaler tout ce qui bouge. Rester immobile n'est une défense que tant que le ver est à plus de 10 pieds ; à moins de cette distance, il peut détecter les battements de cœur de sa victime potentielle. Tout coup réussi signifie que le ver a avalé sa victime entière. Après deux rounds de mêlée, la victime s'étouffera, mais jusque-là, elle peut attaquer l'intérieur mou qui a une classe d'armure de 7. Après deux tours, la décomposition commence et la victime ne peut plus être ranimée. Il peut y avoir des objets de valeur dans le ventre, s'ils ont été avalés récemment (l'armure sera inutilisable après deux heures mais les gemmes conserveront leur valeur pendant un jour, diminuant de moitié en valeur chaque heure par la suite). Le véritable trésor du ver réside dans quatre petits sacs près de la queue. Un sac sera détruit par chaque attaque près de la queue du ver où un 20 a été lancé, par une boule de feu ou autre coup puissant dans cette zone. Quelle que soit la taille du ver, chaque sac contient une dose de Potion d'Emplacement Inévitable, permettant au buveur de se diriger infailliblement vers n'importe quel endroit ou vers n'importe quel objet ou personne dont l'emplacement est inconnu (durée de 2 heures). Cependant, boire une seconde potion le même jour, une troisième la même semaine, ou une quatrième à tout moment rend la victime aveugle, bien qu'avec le don permanent de clairvoyance.**

***Commentaires*** **: encore une fois, ceux qui lisent de la littérature fantastique n'auront aucune difficulté à reconnaître cette créature, même sans l'indice évident dans le nom (bien que qui a inspiré le ver original ??). Ceux qui, d'autre part, ont de l'expérience dans le donjon de Dave évitent les couloirs sablonneux étroits comme la peste. J'ai une fois été témoin de la tentative d'un nain en armure complète de se hisser sur les murs pour échapper à un Ver à Épices - ah, une fin vraiment horrible.**




by Nicholas Riggs

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–3 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 5D8 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | Two hands for 1–6 each plus heat metal power |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Non |
| Monstermark: | 44 (level IV in 12 levels) |

**Ces puissants parents du squelette normal, desquels ils sont indistinguables, sont traités comme des spectres en ce qui concerne les tentatives de les repousser par les clercs. Ils attaquent avec leurs mains osseuses, infligeant chacun de 1 à 6 points de dégâts. Le squelette ardent possède le pouvoir de chauffer le métal, comme le sort de druide de niveau 2, avec un effet comme si le sort était lancé par un druide de niveau d'expérience 3, bien qu'aucun composant matériel ou verbal ne soit requis. Ce pouvoir est permanent et peut être utilisé aussi souvent que nécessaire. Le squelette ardent est invulnérable au froid.**
***Commentaires*** **: Il existe un certain nombre de variantes de squelettes, et un ou deux autres seront dans le Fiend Folio, il est donc compréhensible que celui-ci soit exclu. Je ne suis pas sûr de savoir pourquoi il devrait être significativement plus lent dans ses mouvements que son frère normal, mais c'est probablement un moyen de compenser dans une certaine mesure ses pouvoirs supérieurs. L'invulnérabilité au froid est également curieuse, mais peut s'expliquer par le fait que le pouvoir de chauffer le métal est un pouvoir magique et sans rapport avec l'habitat normal.**




by Michael Roberts

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 10–100 |
| Armour Class: | 3 |
| Move: | 8" – 12" (see below) |
| Hit Dice: | 1 + 3 |
| Treasure: | D |
| Attack: | 1–6/1–6 plus spear (see below) |
| Intelligence: | Low |
| Alignment: | Neutral |
| Monstermark: | 19.3 (level II in 12 levels) |

**Le bodach est une créature humanoïde, mesurant environ 1,20 m de haut avec une tête chauve et lisse. Sa démarche est inhabituelle au point que le mouvement en montée semble plus facile et plus rapide (3,60 m) que sur le plat ou en descente (2,40 m). L'articulation du genou semble capable de s'inverser, et les jambes minces, terminées par des pieds griffus, dévorent le sol avec des enjambées rapides. Le Bodach a des oreilles pointues, des yeux en forme d'amande et un nez crochu. Ils portent généralement un bouclier (AC normal est 4) et une lance à tête en feuille. Leur corps est couvert de mèches de cheveux plates et densément serrées. Lorsque la lance (si portée) a été jetée, le Bodach attaquera avec ses pieds griffus, chacun pouvant infliger de 1 à 6 dégâts. Le Bodach peut atteindre une précision inhabituelle avec la lance et la lance avec un bonus de probabilité de toucher de +4.**
***Commentaires*** **: Une petite bête vicieuse dont l'approche rapide en montée face à un groupe descendant pourrait surprendre quelques aventuriers**



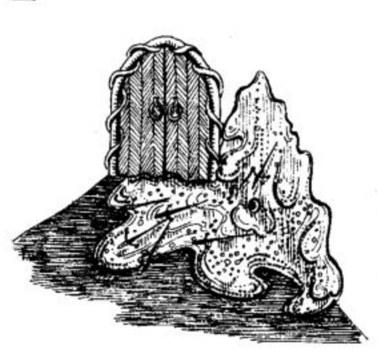



by Ghee Bowman

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–6 |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 4D8+2 |
| | Type A |
| Attack: | Tail 2–12 plus poison; bite 1–10 |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Non |
| Monstermark: | 62.6 (level IV in 12 levels) |

**Un petit parent du ver pourpre, son nom décrit exactement cette créature. Il dispose d'une puissante attaque de dard avec sa queue, infligeant de 2 à 12 points de dégâts plus un poison, mais sa morsure est relativement faible (de 1 à 10 points de dégâts) et il est trop petit pour avaler une victime plus grande qu'une taille de nain. Sa longueur maximale normale est d'environ 6 mètres.**
***Commentaires*** **: Pour les aventures de bas niveau, c'est une version réduite utile de son grand frère, mais ma préférence personnelle va vers le ver épicé qui a des caractéristiques plus intéressantes**



by Nigel Proudfoot

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | –1 |
| Movement: | 9" |
| Hit Dice: | 1D8+8 |
| Treasure: | Special |
| Attack: | Special |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Non |
| Monstermark: | None |

**Le goom est une forme d'amibe géante. Son comportement est similaire à celui d'une gelée ocre et il est clairement apparenté à cette créature. Sa substance est un ichor fortement adhésif qui se fixe fermement sur n'importe quel matériau sauf la pierre. Toute arme le touchant restera collée et ne pourra être retirée que par l'application de feu ou d'eau bénite. De même, tout personnage touchant un goom restera collé et s'il n'est pas libéré dans les 2 à 5 tours de mêlée, il sera absorbé par l'ichor et suffoquera en 3 tours supplémentaires, étant incapable d'agir pendant ce temps.**
***Commentaires*** **: C'est très similaire au gluey, l'un des premiers monstres de la Factory qui a été davantage développé pour apparaître dans le** ***Folio*** **sous un autre nom. Pour libérer la liaison, le feu est un moyen approprié, mais je me demande pourquoi l'eau bénite est suggérée, car il n'y a aucune indication que la créature soit non-morte et/ou maléfique. De même, alors que le gluey possède son propre antidote, le goom n'en a aucun, ce qui rendrait sans doute sa vie plutôt une série d'inconvénients, pour dire le moins ; pensez à toute la mousse, les bâtons et autres qu'il recueillerait lors de ses voyages, ainsi qu'aux trésors de nature plus utile. D'où mon avis que cette créature n'est pas aussi bien développée que le gluey, et d'où son exclusion du** ***Folio.***

**Maintenant que la nouvelle année est là, nous avons reçu un grand nombre de votes pour les Cinq Meilleures Créatures. Cependant, comme John Smart l'a suggéré dans la page des Lettres de ce numéro, nous prolongeons la date limite pour inclure un vote pour les Cinq Pires Créatures. Et enfin, nous tenons à remercier tous ceux qui ont contribué**

**Errata de la Fiend Factory (WD16)**
**Le Destructeur (ajout) : les destructeurs peuvent voir les personnes/objets invisibles et détecter la présence et la nature de tout objet magique dans un rayon de 9 mètres.**
**Homme - Scorpion (Correction) : L'alignement est loyal.**




A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by **Albie Fiore.**

Les dernières éditions de la Fiend Factory ont présenté des monstres qui n'ont jamais vraiment été inclus dans le Fiend Folio. Plusieurs de ces monstres étaient inspirés de célèbres livres de fantasy et de science-fiction (SF). Ce numéro propose une sélection entièrement inspirée de romans de fantasy et de SF, afin de fournir une liste succincte pour une lecture intéressante à ceux qui n'ont pas encore lu les livres concernés.




**by Glen Godard**

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | See below |
| **Armour Class:** | 5 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 1D8 + 1 |
| **Treasure:** | See below |
| **Attack:** | 2 fists (1—4 each), or stone mace, plus special |
| **Alignment:** | Unlawful neutral |
| **Intelligence:** | Low |
| **Monstermark:** | 31.2 (Level III in 12 levels) |

Un mandrake ressemble à un humanoïde extrêmement maigre avec des organes génitaux très grands et une peau semblable à de l'écorce, de la couleur du tronc d'un hêtre. Peu de sa peau est visible à travers les grandes masses de racines fines semblables à des cheveux de couleur vert foncé qui recouvrent son corps. Des yeux rouges brillent depuis de profondes cavités au-dessus d'une bouche avec une lèvre fendue et des dents triangulaires, similaires à celles d'un requin. Les peuples mandrake sont des créatures de la forêt. Leur lien avec les bois est si fort qu'un mandrake fera tout son possible pour éviter de détruire les plantes vivantes. Ils utilisent du charbon ou du fumier pour leurs feux et de la pierre ou de l'étain pour leurs ustensiles. Leurs terriers sont généralement des catacombes rocheuses avec de l'herbe morte ou de la paille comme lits. Les mandrakes sont généralement nocturnes et ont une infravision jusqu'à 60 pieds. Lorsqu'on les rencontre, ils sont (50 %) en groupe de chasse (de 1 à 10 apparaissant), ou (35 %) dans un terrier (de 4 à 20 apparaissant), ou en embuscade (15 %) (de 4 à 20 apparaissant), dans tous les cas le nombre apparaissant dépend de la taille du groupe. La relation entre les mandrakes et les humains est tragique. Les femelles mandrakes donnent naissance à un bantling, une graine semblable à un gland, qui doit être gestée sous du gui dans un chêne ou un frêne. Si le bantling est découvert (ses racines poussent au-dessus du sol et germent des fleurs en forme de cloche pourpre) avant la naissance

Le bantling peut être découpé et utilisé comme un aphrodisiaque extrêmement puissant. La racine de mandrake, comme l'appellent les humains, guérira toute impuissance (y compris celle induite magiquement) et provoquera chez les femmes un désir sexuel extrême. En raison de ces propriétés, un bantling de trois livres se vendra entre 1 000 et 3 000 pièces d'or. Les houris apprécient particulièrement la racine de mandrake et paieront soit une fois et demie la valeur normale, soit, à défaut d'argent, utiliseront leurs pouvoirs pour voler la racine. Le peuple mandrake, tout à fait justifiablement, considère cette pratique comme un génocide. Par conséquent, les mandrakes sont hostiles à tous les humains sauf aux Druides. Étant carnivores, les mandrakes mangeront occasionnellement des humains solitaires qui sont capturés dans les forêts. Cela, et les raids occasionnels dans les villages pour le bétail, feront que les humains autojustes (c'est-à -dire, les paladins), les bûcherons, les forestiers et les paysans attaqueront les mandrakes chaque fois que cela est raisonnable. Les druides et les treants comprennent le dilemme du peuple mandrake et sont extrêmement sympathiques. Les deux interviendront, généralement de manière pacifique, du côté des mandrakes dans un conflit. Les druides et les treants attaqueront immédiatement ou se vengeront plus tard lorsqu'ils seront témoins ou entendront parler d'un bantling déraciné. Les mandrakes vénèrent les druides et s'ils rencontrent un druide, ils exécuteront généralement un acte d'assistance non violent qu'ils peuvent, dans la mesure du raisonnable. (Les mandrakes ont souvent un stock de gui frais, de 1 à 4 jours, dans leurs terriers comme cadeau).Le mode d'attaque préféré des mandrakes est de submerger leurs adversaires avec un nombre supérieur. Ils éviteront les rencontres dans lesquelles ils sont en infériorité numérique à moins qu'un bantling ne soit impliqué, auquel cas les mandrakes attaquent jusqu'à la mort avec un bonus de (+2) pour toucher et infliger des dégâts. Les mandrakes attaquent avec leurs poings ou avec des gourdins en pierre qui frappent comme des masses. Cependant, si un mandrake est blessé, il hurlera de manière à obliger toutes les oreilles non protégées à l'intérieur d'un rayon de vingt pieds à réussir un jet de sauvegarde contre la magie ou subir 1D4-1 dégâts. En cas de douleur extrême, telle que la mort par une lame, ou le déracinement d'un bantling, toutes les créatures à vingt pieds doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie ou mourir. Les créatures aux oreilles sensibles (elfes, chiens, chevaux, etc.) sauvent à -2. Ceux qui ont les oreilles protégées et ceux qui réussissent le jet de sauvegarde doivent encore étouffer le son du cri (en soufflant dans un cor à ton bas, par exemple) ou subir 1D10 dégâts. Ce cri a également 20 % de chances d'attirer d'autres mandrakes ou monstres errants. Le symbole sacré pour les mandrakes est la croix et ils peuvent être persuadés de ne pas attaquer par des cadeaux de petites croix en fer. Le seul trésor d'un terrier sera un certain nombre de croix gemmées et bijoutées (traiter comme des gemmes et bijoux de Type A seulement). À cause de ce culte de la croix, les clercs et les rangers ne les combattront pas à moins d'être forcés de se défendre ou de défendre leurs protégés. Le dernier aspect des mandrakes est que leurs jeunes (de la naissance à cinq ans) filles peuvent 'passer' pour des humains. Notant que la vie est plus facile pour les humains, les mandrakes tenteront d'échanger des bébés humains contre les leurs. Ceux-ci sont parfois considérés comme des 'changelings' de fées, ce qui, selon la culture de la région, peut être un signe de très bonne ou de très mauvaise fortune. La femelle mandrake, pour préserver sa forme humaine, doit consommer une once de sang humain par jour jusqu'à sa vingtième année en vie humaine. Les vampires mandrakes sont capables d'extraire le sang directement à travers les pores de la peau, par des procédés aussi innocents que l'allaitement ou de simples baisers. Fait avec soin, cela affectera rarement (5 % de chances) la victime. (Si cela se produit, le résultat est une empoisonnement du sang.) Même après sa vingtième année en vie humaine, le changeling peut être détecté par ses os, qui sont poreux et brun foncé plutôt que solides et blancs ivoire. *Commentaires* : Ce monstre est rare en ce qu'il fournirait un conflit d'alignements au sein d'un groupe (d'où le Un/lawful). Les types sages de la forêt (elfes, druides et rangers) les verraient avec compassion et sympathie, et même s'ils ne les aident pas, ne les blesseraient presque certainement pas. D'autres bûcherons, forestiers et paysans verraient leur présence comme une bataille pour la survie. Les paladins, repoussés par le fait qu'ils mangent des humains, les traqueraient. Les clercs bons loyaux seraient pris dans un dilemme de conscience – ils ne sont pas maléfiques, adorent un dieu, mais mangent des gens. Un voleur s'en moquerait, mais chercherait la racine. Un monstre bien dessiné qui crie pratiquement pour son propre scénario, il provient de l'histoire de Thomas Burnett Swann Manor of Roses dans The Dolphin and the Deep, qui les a développés à partir du mandrake du folklore.

## Hound of Kerenos

by Graham Staplehurst

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 2–12 |
| Armour Class: | 3 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 3 to 6 |
| Treasure: | M, ½xR |
| Attack: | 1D10 bite plus cold |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Low |
| Monstermark: | 3D:48.4; 4D:63.6; 5D:73.6; 6D:99.5 (3D&4D: Level IV; 5D&6D: Level V in 12 levels) |

Ces créatures sont des parentes éloignées du chien de l'enfer qui rôdent dans les étendues glacées. Elles peuvent être trouvées en compagnie de chiens du diable et d'autres créatures du froid. Le chien de Kerenos peut souffler un cône de froid dont la longueur et le diamètre de base sont similaires, infligeant des dégâts équivalant à 1 point de vie par dé de vie du chien, à moins qu'un jet de sauvegarde contre le souffle du dragon ne soit réussi. Dans ce cas, la victime ne subit aucun dégât mais sa vitesse est réduite de 50 % pendant un tour. Ceci peut être utilisé 3 fois par jour. Ces bêtes peuvent résister à n'importe quel degré de froid.
*Commentaires* : Un monstre simple mais néanmoins un ajout utile aux campagnes situées dans des régions glacées. Il provient de "The Bull and the Spear" de Michael Moorcock, dont de nombreux romans de fantasy fournissent une riche source d'idées.




by Simon Tilbrook

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 9(–4 for Dex) |
| Movement: | 15" |
| Hit Dice: | 3 or 4 |
| Treasure: | M, N & Q |
| Attack: | By weapon type |
| Alignment: | Chaotic neutral |
| Intelligence: | Average (exceptionally cunning) |
| Monstermark: | 3D: 15.8; 4D:18 (Level II in 12 levels) |

De loin, le phung pourrait être pris pour un humain grand et maigre, car les individus de cette race s'habillent à la manière humaine. Cependant, la tête d'un phung est celle d'une mante religieuse géante, avec une bouche en mouvement constant. Selon les normes humaines, ils sont fous. Les phung n'ont été rencontrés qu'individuellement, bien qu'on suppose qu'ils aient des villages ou des forteresses dans des lieux secrets. Chaque individu a une dextérité de 18 et fonctionne comme un voleur ou un moine du niveau équivalent à 3 fois les dés de vie du phung. Autant que l'on sache, les phung n'utilisent pas la magie ; de plus, bien qu'habiles, ils ne se préoccupent pas des compétences plébéiennes du combat physique, sauf si nécessaire. Rien ne donne plus de plaisir à un phung que de terrifier sa proie. Il y a d'innombrables cas de phung « amateurs de plaisanteries » renonçant à une mise à mort facile pour traquer leurs victimes pendant des heures afin d'extorquer la dernière goutte de sueur de celles-ci. Leurs tactiques sont subtiles — ils s'appuient sur l'imagination et les peurs de leurs victimes, leur présentant des « inconnus » et des « invisibles ». Ils se rapprochent rarement pour tuer, préférant laisser leur proie dans un état de terreur absolue.
*Commentaires* : Ce n'est pas le monstre de chaque MD (Maître de Donjon), mais un choix certain pour ceux qui apprécient de terrifier leurs aventuriers, sans pour autant les tuer. Au fait, n'oubliez pas de lancer pour le moral des mercenaires, surtout s'ils commencent à disparaître un par un. Le phung est issu de "City of the Chasch" de Jack Vance. D'autres livres de Vance que vous pourriez trouver intéressants du point de vue D&D sont "Showboat World", une aventure captivante bien que sans monstre dans le désert, et "The Dying Earth", le livre qui était à l'origine réputé être l'inspiration du système de magie de D&D.

## Couerl



by Phil Masters

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 15" |
| Hit Dice: | 7D6 + 1 |
| Treasure Type: | Nil — lair at DM's discretion |
| Attack: | First spring 3D4, then 1D8 + 1 bite |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | High |
| Monstermark: | 62.2 (Level IV in 12 levels) |

Malgré sa ressemblance visuelle avec la bête éclipsante, cette espèce possède ses propres pouvoirs individuels. Le couerl est un félin d'un noir jais, doté d'une masse de tentacules assez faibles mais habiles pendantes de ses épaules. Il a la carrure d'un lion, mais est plus proche de la taille d'un léopard. Le couerl est vorace, mortel et très rusé. L'espèce préfère courir et bondir pour attaquer, nécessitant un élan de 10 mètres mais gagnant un bonus de +3 pour toucher en faisant ainsi. Il combat néanmoins tout à fait habilement autrement. Le couerl peut manipuler des prises et des contrôles avec ses tentacules, et peut même combattre avec tous les petits dispositifs qu'il peut saisir. Son pouvoir le plus étrange est sa maîtrise absolue des forces électriques et autres. La foudre est inutile contre lui, il peut analyser et contrôler tous les dispositifs technologiques jusqu'à une distance de 15 mètres, les épées flamboyantes ne peuvent pas flamber dans un rayon de 15 mètres,les missiles magiques et les boules de feu ne fonctionnent pas contre lui 50 % du temps et la créature a un bonus de +1 sur ses jets de sauvegarde contre toutes les autres attaques magiques. Ils se nourrissent en drainant des cadavres frais d'un produit chimique crucial à la vie. Cela se fait lorsque la bête a 2 tours de mêlée consécutifs avec le corps sans combat ; une fois que la bête s'est nourrie, la réanimation est impossible sans un souhait. Les Couerl sont immortels, en ce qui concerne le vieillissement, et haïssent toutes les autres formes de vie intelligente. Ils sont très rares et incapables de coopérer entre eux.
*Commentaires* : Le couerl, comme le phung, pourrait causer un trouble considérable à un groupe si son pouvoir sur les dispositifs technologiques était soigneusement utilisé — une herse non surveillée retombe derrière eux, etc. La bête est dérivée du "Black Destroyer" de A.E. Van Vogt.

D'ailleurs, les Monstermarks donnés sont pour AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). J'espère dans un avenir proche pouvoir publier des Tables de Niveaux de Monstres mises à jour avec des Monstermarks basées sur AD&D. En attendant, voici les résultats du vote de la Fiend Factory :

**TOP TEN**

1. Necrophidius (Simon Tilbrook, WD7)
2. Russian Doll Monster (Mike Ferguson, WD15)
3. Svart (Cricky Hitchcock, WD9)
4. Needleman (Trevor Graver, WD6)
5. Hook Horror (Ian Livingstone, WD12)
6. Githyanki (Charles Stross, WD12)
7. Imps (M. Stollery, WD13)
8. Volt (Jonathan Jones, WD7)
9. Urchin (Nick Louth, WD9)
10. Dahdi (Mervyn Lemon, WD10)

**BOTTOM FIVE**

1. Nas Nas (worst) (Roger Musson, WD9)
2. Dahdi (Mervyn Lemon, WD10)
3. Withra (Don Turnbull, WD7)
4. Stinwicodech (Eamon Bloomfield, WD6)
5. Pebble Gnome (William Maddox, WD15)

En général, les lecteurs ont préféré des bêtes logiques et crédibles avec des capacités intéressantes aux créatures « uniques », bien que le Monstre Poupée Russe se soit avéré être une exception populaire et amusante. Félicitations à Simon Tilbrook et condoléances à Roger Musson. Peut-être que le point le plus étrange à propos du sondage est que le Dahdi est apparu à la fois dans le Top Dix et le Bas Cinq, ce qui démontre le dilemme de l'éditeur lors du choix des entrées ! Enfin, je pense que Don Turnbull, qui a maintenant démissionné du poste de rédacteur de cette section à cause de la pression du travail, devrait être félicité pour le haut niveau qu'il a maintenu dans la *Factory* depuis sa création. J'espère que moi, CWA, serai capable de maintenir ce standard, mais plus sur cela dans le prochain numéro.

*A regular feature of new and interesting monsters edited by* **Albie Fiore.**




**De nombreux lecteurs ont demandé davantage de monstres de bas niveau, donc dans cette édition, la "*Fiend Factory*" propose une sélection de monstres mineurs, dont la plupart présentent des possibilités intéressantes. Les "Monstermarks" pour chacun sont calculés selon les règles de AD&D, mais pour ceux qui utilisent encore le système original, la différence est rarement suffisante pour entraîner un changement réel dans le niveau effectif du monstre.**




**by Andy Wouldham**

**No. appearing:** 1 (occasionally 2)
**Armour class:** 10
**Movement:** 12″
**Hit Dice:** 1D8
**Treasure:** Silver only
**Attack:** 2 claws (½ point each) plus special
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Low
**Monstermark:** 36 (level 1 in 12 levels)

**Cette créature de 30 cm de haut vit dans des régions au climat doux, résidant principalement sous terre et ne s'aventurant à la surface que la nuit, si elle le fait du tout. Elle est adaptée à la vie dans l'obscurité et toute source de lumière intense peut la rendre confuse et impuissante jusqu'à ce qu'elle puisse s'en échapper. Elle n'attaquera physiquement rien à moins d'être acculée et que toutes ses défenses psioniques soient épuisées ou se révèlent inutiles. Dans ce cas, elle se défendra avec ses petites griffes avant. Elle possède une capacité psionique de 101 à 200 et des modes d'attaque/défense de A, D/F, G, H. Ainsi, ce n'est pas sa capacité de combat qui est préoccupante, mais elle est plus crainte pour ses habitudes alimentaires inhabituelles. Lorsqu'elle rencontre des créatures vivantes qui montrent des sentiments ou des réactions émotionnelles, l'empipathe commence à émettre une aura (rayon d'environ 9 mètres) qui peut affecter de 2 à 8 individus. Les personnes malheureusement affectées deviennent incontrôlablement émotives, l'émotion en elles qui était la plus dominante au moment de la rencontre étant amplifiée de manière disproportionnée (par exemple, Dregg le Nain et Edmund le Gnome sont les meilleurs amis, ayant traversé ensemble des moments assez difficiles. Pourtant, ce matin-là, Dregg se sentait légèrement agacé par Edmond, ayant perdu contre lui aux cartes la nuit précédente. Puis soudainement, Dregg devient incroyablement violent et dans un accès de haine incontrôlée, commence à poignarder... son ami dans le dos). Un jet de sauvegarde contre la magie annule l'effet de l'aura de l'empipathe concernant l'individu, mais il faut noter que plus l'individu est émotif à l'origine, plus il est probable qu'il succombe aux effets. L'empipathe se nourrit en absorbant les énergies violentes libérées par les individus affectés et ceux autour d'eux alors qu'ils essaient de faire face à leurs troubles. Les empipathes sont des créatures très difficiles à trouver car ils peuvent se cacher dans les ombres et se déplacer silencieusement comme un voleur de niveau 14. Les empipathes sont de petites créatures à quatre pattes avec de grands yeux noirs et une fourrure argentée-grise. Ils n'ont pas de queue et possèdent de petites griffes uniquement sur leurs pattes avant, ils ne possèdent pas de bouche. Ils ne parlent ni ne comprennent aucune langue et communiquent entre eux par des mouvements corporels et des sécrétions chimiques. Il est important de noter qu'ils sont incapables d'utiliser leurs talents d'amplification des émotions lorsqu'ils sont attaqués et/ou forcés de fuir ou de se défendre.**

***Commentaires*** **: Un Monstermark exceptionnellement bas, mais malgré cela, cette petite bête a encore un potentiel considérable. Elle ne pourrait réellement être utilisée que dans des jeux où les joueurs pratiquent un jeu de rôle authentique, sinon le maître du jeu (MJ) aurait des difficultés à distinguer entre les émotions des joueurs et celles de leurs personnages.**




**by Simon Eaton**



**No. appearing:** 3–18
**Armour class:** 5
**Movement:** 21″
**Hit Dice:** 3D8+1
**Treasure:** Nil
**Attack:** Special
**Alignment:** Neutral
**Monstermark:** 15.79 (level II in 12 levels

**Il s'agit de forces de vie non-corporelles emprisonnées dans les sables des déserts chauds. Normalement, elles sont complètement inoffensives, mais les tempêtes de sable les agitent et les rendent actives. Lorsque cela se produit, elles apparaissent comme une masse de grains de sable coordonnés en une forme humanoïde. Elles font automatiquement fuir les mulets. Seules les armes en argent ou magiques peuvent les affecter. Les sorts de sommeil n'ont que 30 % de chances de calmer un mange-tempête. Les élémentaires de terre peuvent exercer un contrôle total sur les mange-tempêtes. Il y a 10 % de chances par niveau qu'un druide puisse dissiper un mange-tempête. Si un mange-tempête réussit une attaque, lancez un D10 pour déterminer le résultat : si le résultat est de 1 à 6, alors cette quantité de dégâts est infligée 7 ou 8 signifie que la victime est aveuglée par le sable volant pendant 2 rounds de mêlée ; 9 ou 10 signifie que la victime a été piquée par le sable dans la main d'arme (1-4) ou de bouclier (5-6). Elle doit réussir un jet de sauvegarde contre le souffle du dragon, sinon l'objet dans la main indiquée lui est arraché, emporté et probablement perdu dans les sables.**

***Commentaires*** **: Un monstre des étendues sauvages, mais qui pourrait être utilisé sous terre dans des salles remplies de sable ou enfermé dans une urne pour garder un trésor.**

## UNDEAD HORSES

**by John Webster**

| | Skeletal | Zombie-Like |
|---|---|---|
| **No. appearing:** | 2–20 | 2–16 |
| **Armour class:** | 6 | 7 |
| **Movement:** | 15″ | 7″ |
| **Hit Dice:** | 2D8 | 3D8 |
| **Attacks:** | 2 hooves (1–4 each) and bite (1–2) | 2 hooves (1–6 each) and bite (1–3) |
| **Alignment:** | Neutral | Neutral |
| **Intelligence:** | Non- | Non- |
| **Monstermark:** | 16.71 (level II in 12 levels) | 20.48 (level III in 12 levels) |

Ces cadavres animés de chevaux peuvent être utilisés comme montures par des squelettes ou des zombies (chacun ne montant que le type approprié). Les squelettes montés ne peuvent pas porter plus de 50 pièces d'or (g.p.) de poids en équipement ; les zombies montés pas plus de 75 g.p. Toutes les caractéristiques spéciales, les attributs et les défenses des squelettes et des zombies s'appliquent à ce type particulier de cheval mort-vivant. Les chevaux normaux ont peur des chevaux morts-vivants. Un jet de sauvegarde contre la peur doit être réussi pour qu'ils attaquent l'une ou l'autre sorte. Les mules sont pires. À la vue ou à l'odeur des chevaux morts-vivants, elles doivent réussir un jet de sauvegarde contre la peur ou s'enfuir en courant. Si celui qui les tient a une force de 14 ou plus, le jet de sauvegarde de la mule bénéficie d'un bonus de +2. Si la mule n'est pas tenue, c'est-à-dire entraînée à suivre ou poussée au milieu des rangs, son jet de sauvegarde subit un malus de -2. Les clercs repoussent le cheval squelette comme un zombie et le cheval zombie comme un goule.

*Commentaires* : Des créatures très simples qui ont régulièrement figuré dans la fantasy mais pour lesquelles aucune statistique n'a été publiée. Je suggérerais, cependant, que les chevaux soient repoussés comme des squelettes et des zombies pour éviter la confusion lorsqu'ils portent un cavalier. Par ailleurs, le *Manuel des Monstres* ne précise pas que le squelette mort-vivant est un squelette humain, donc il pourrait être celui de n'importe quelle créature, et tous devraient avoir les mêmes statistiques

## WEREFOX

by John R. White & Robert Watson

**No. appearing:** 1
**Armour class:** 6
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 3D8
**Treasure:** C, T
**Attack:** 1—4 bite plus special
**Alignment:** Chaotic Neutral/ Evil
**Intelligence:** Exceptional
**Monstermark:** 51.43 (level IV in 12 levels)

Le werefox est l'une des formes de lycanthrope les plus rares. Il peut habiter pratiquement tout type de terrain, bien qu'ils fassent typiquement leur tanière dans des collines ou des cimetières désaffectés. Il y a 50 % de chances de trouver 1 à 4 jeunes dans la tanière. Ils sont généralement rusés et espiègles, mais ils détestent particulièrement et cherchent à tromper ou à tuer (selon leur alignement) les prêtres loyaux, et à brûler les temples. Les renards 'vieux' et 'anciens' sont généralement au-dessus de ces tours. Un renard 'vieux' a plus de 500 ans, a 4D8 dés de vie et une classe d'armure de 5 ; un renard 'ancien' a plus de 1000 ans avec 5D8 dés de vie et une classe d'armure de 4. Lorsqu'un werefox est rencontré, lancez un D12. Sur un 1 ou 2, c'est un renard 'vieux' ; sur un 3, c'est un renard 'ancien'. Sous sa forme humaine, le werefox apparaît comme une belle femme ; dans sa forme animale, comme un renard bipède ou comme un vrai renard. Puisque la forme de vrai renard permet à la créature de courir à 18", elle reprendra cette forme pour fuir. Ils ont un contrôle total sur leur forme et ne sont pas affectés par l'état de la lune. La wolfsbane n'a aucun effet sur eux, ni n'est utile pour tenter de guérir cette forme de lycanthropie. Cependant, le son ou la présence d'un chien les forcera à assumer leur forme animale, car les deux espèces se détestent. Les reflets montrent leur forme animale et les clercs bons ou loyaux ont 10 % de chances cumulatives par niveau de détecter une aura jaune au-dessus de la tête de la créature. Les renards 'vieux' et 'anciens' sont immunisés contre toutes ces méthodes de détection, mais les chiens les attaqueront à vue, bien qu'ils restent sous forme humaine. La principale méthode d'attaque du werefox n'est pas le combat physique, car il est faible à cet égard, mais par la magie. Tous les werefox ont des sorts et l'usage de la magie comme un illusionniste de 3ème niveau ; les renards 'vieux' ont des compétences de niveau 5 et les renards 'anciens' de niveau 7. Tous les parchemins trouvés dans le trésor d'un werefox ne contiendront que des sorts utilisables par les illusionnistes. Tous les werefox peuvent détecter le bien alors que les renards 'vieux' et 'anciens' peuvent utiliser en continu un sort de protection contre le bien. En outre, un renard 'ancien' a un sort permanent de charme personne lorsqu'il est sous forme féminine

Ils sont friands de tours illusionnistes. Un 'tour' typique serait de faire apparaître une grotte jonchée de déchets en décomposition comme un palais et un banquet. Les werefox sont très doués pour poursuivre leur proie discrètement et peuvent se déplacer silencieusement et se cacher dans les ombres comme un voleur du niveau équivalent à leur nombre de dés de vie. Lorsqu'ils chassent, que ce soit pour le trésor ou la nourriture, ils tenteront de travailler leur magie illusoire à distance, ciblant le membre le plus faible ou le plus déconcerté, puis attaqueront, généralement par derrière. S'il n'y a aucune chance de surprise, ils utiliseront leur apparence humaine pour gagner la confiance du groupe jusqu'à ce qu'une opportunité d'attaque secrète se présente. Comme avec les autres lycanthropes, le werefox est immunisé contre toutes les attaques sauf magiques et les armes en argent ou magiques. De nombreuses légendes racontent des maîtresses puissantes qui étaient en réalité des werefox.

*Commentaires* : Le premier lycanthrope à apparaître dans *Fiend Factory*, et un intéressant de bas niveau, bien que les renards 'vieux' et 'anciens' seraient beaucoup plus coriaces. Deux contributeurs différents ont tous deux soumis un werefox basé sur le Renard Oriental. Puisque les deux étaient dignes d'inclusion, et que les deux avaient des caractéristiques différentes, j'ai pris la liberté de combiner les deux.



## DARKHAWK

by James Meek

**No. appearing:** 1
**Armour class:** 4
**Movement:** 30"
**Hit Dice:** 2D8+2
**Treasure:** None
**Attack:** See below
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** High
**Monstermark:** Not applicable (suggest level II in 12 levels)

Le darkhawk apparaît comme un faucon noir squelettique avec des yeux verts luminescents. Il se pose rarement sur terre, se perchant uniquement sur du rocher nu s'il le fait, car s'il touche quoi que ce soit de vivant, il se transformera instantanément en poussière (c'est un mort-vivant et est affecté en conséquence par les sorts). Il peut lancer la peur sur des créatures individuelles à partir de 6 mètres (20 pieds), créer de l'obscurité dans un rayon de 4,5 mètres (15 pieds), ou créer l'illusion d'une énorme volée de (100) corbeaux noirs. Mais son arme la plus puissante est le faisceau de lumière verte qu'il peut émettre de ses yeux une fois par round de mêlée, à une distance allant jusqu'à 4,5 mètres (15 pieds). Ceci a les effets suivants : les clercs avec une sagesse de 12 ou plus doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou tomber dans le coma pour 1 à 100 jours ; les clercs avec une sagesse inférieure à 12 doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou mourir. S'ils réussissent leur jet de sauvegarde, ils subiront ce qui est indiqué ci-dessus ; les fioles d'eau bénite éclateront en flammes vertes infernales, avec des dégâts similaires à ceux d'une flasque d'huile ; les symboles sacrés doivent réussir un jet de sauvegarde contre le sort de boule de feu ou exploser comme un tel sort ; et tout objet lié à la religion ou au culte, autels, masses de disruption, tomes cléricaux, segments particulièrement importants de temples, etc., doivent réussir un jet de sauvegarde contre le coup écrasant ou se désintégrer. De manière inhabituelle pour un mort-vivant, le darkhawk préfère le jour à la nuit. Il n'a pas de vision infrarouge, bien qu'il possède une vue incroyablement aiguisée. Il plane au-dessus des nuages au clair de lune la nuit. Il existe normalement en tant que serviteur d'un démon, diable ou liche, agissant en tant qu'agent contre une religion ou comme éclaireur (il peut être utilisé comme une boule de cristal télépathique efficace à 100%).

*Commentaires* : Un monstre qui peut causer de la consternation à distance ; une cible évidente pour les tirs de projectiles. Bien que l'auteur indique que la créature est 'morte-vivante', il omet tout effet qu'un clerc peut avoir sur elle. Je suggérerais de l'insérer dans le Tableau des Clercs vs. Morts-Vivants entre les Goules et les Ombres

J'ai quelques projets pour des fonctionnalités spéciales occasionnelles de *Fiend Factory*, dont l'une apparaîtra dans le prochain numéro. En attendant, si vous avez des idées sur le type de choses que vous aimeriez voir dans la Factory, ou tout autre commentaire, envoyez-les. Et n'oubliez pas de continuer à envoyer ces monstres & à les jouer.



*A regular feature of new and interesting monsters edited by* **Albie Fiore.**

# THE FIEND FACTORY

**Dans ce numéro, nous présentons un spécial de la Fiend Factory. Les monstres ont été sélectionnés et organisés sous la forme d'un scénario de mini-sauvagerie, conçu pour un groupe d'aventuriers de niveaux 4, 5 et 6**

**Xibabu est un petit village situé en bordure des marécages toujours embrumés de Krish. Les villageois, qui survivent en vendant des peaux de serpent et de crocodile, racontent à tous les visiteurs de leur village qu'il existe un temple abandonné au cœur des marais. Dans ce temple se trouve un grand chaudron qui engendre des créatures maléfiques. Les légendes locales prétendent que ceux qui détruiront le chaudron seront récompensés par une grande richesse par les fantômes de ceux qui ont construit le temple. Les marécages sont une vaste zone marécageuse, dense d'arbres recouverts de lichens avec des frondaisons pendantes. Un brouillard épais mais inégal persiste constamment dans l'air. Les eaux sont peu profondes mais parfois traîtresses car elles dissimulent des zones de sables mouvants. On peut voyager à pied, à cheval ou en barques à fond plat louées aux villageois. Le périmètre des marécages est particulièrement dense en arbres, dont les racines rendent le passage difficile et tortueux et dont le feuillage ombrage la zone en dessous d'une sombre verdure. Dans ce monde ombragé, on peut parfois entendre une voix, une voix qui appartient au...**

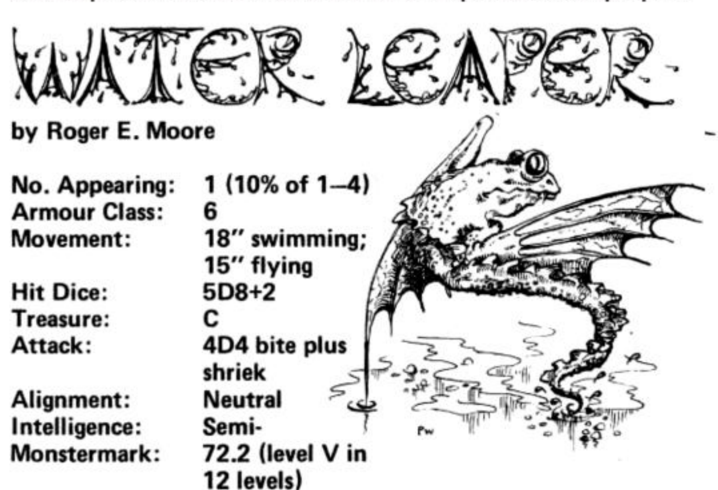
## CREEPER

**by John R. Gordon**

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **1–3** |
| **Armour Class:** | **6** |
| **Movement:** | **6"** |
| **Hit Dice:** | **4D8** |
| **Treasure:** | **Variable** |
| **Attack:** | **Two tentacles, 2–12 each and bite, 1D8 + poison** |
| **Alignment:** | **Chaotic evil** |
| **Intelligence:** | **High** |
| **Monstermark:** | **96.86 (level V in 12 levels)** |

**Le creeper est une créature de couleur gris-vert, mesurant environ 1,80 mètres de haut et couverte de vrilles glissantes. De ses épaules jaillissent deux tentacules d'une portée de 3 mètres. Il possède un bec corné, noir-brun, avec lequel il peut mordre et injecter l'un de ses deux poisons. Le premier paralyse la victime (jusqu'à ce qu'un sort de guérison de maladie puisse être lancé sur elle) afin de la conserver pour sucer son sang plus tard. Le second type de poison est Le creeper est une créature mortelle dont le venin tuera sa victime sur-le-champ, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre le poison. Il habite dans des lieux sombres et déserts où ses pouvoirs de type caméléon lui permettent d'être pratiquement invisible 30 % du temps. La bête n'a pas d'yeux, mais utilise ses sens incroyablement développés de l'odorat et de l'ouïe pour localiser sa proie. Ils peuvent détecter une proie avec précision à une distance de 3,66 mètres et les échos leur permettent de connaître précisément leur environnement. Pour cette raison, ils préfèrent combattre dans l'obscurité totale ou presque. Le creeper se nourrit de charognes putrides ou se nourrit du sang de victimes vivantes - un régime totalement liquide. Il déteste tous les humains et en particulier les elfes, et, s'ils sont offerts comme captifs, il peut être acheté. Si un combat tourne à son désavantage, il libérera un nuage puant, auquel il est immunisé, changera de couleur, fuira, et ne reprendra pas le combat pendant au moins deux rounds. Il ne peut libérer ce nuage puant qu'une fois par jour. En 8 segments, le creeper peut imiter n'importe quelle voix qu'il a entendue, dans n'importe quelle langue. Une voix ainsi imitée n'est jamais oubliée, bien que le creeper ne comprenne pas les mots. En règle générale, les creepers sont lâches et utiliseront souvent leur camouflage et leur mimétisme pour attirer les imprudents à portée de leurs tentacules. Le creeper obtient +1 sur tous ses jets de sauvegarde. Lorsqu'un creeper est tué, il se désintègre immédiatement en une mare bouillonnante et putréfiée de vrilles, de sang et d'entrailles**

**Au-delà de la végétation dense en périphérie, les marécages se transforment en étendues d'eau relativement grandes et peu profondes, épaisses de mauvaises herbes et parsemées de myriades de petits îlots, tous couverts de végétation dense. Quiconque traverse ces eaux brumeuses risque d'être attaqué par..**



## WATER LEAPER

**by Roger E. Moore**

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **1 (10% of 1–4)** |
| **Armour Class:** | **6** |
| **Movement:** | **18" swimming; 15" flying** |
| **Hit Dice:** | **5D8+2** |
| **Treasure:** | **C** |
| **Attack:** | **4D4 bite plus shriek** |
| **Alignment:** | **Neutral** |
| **Intelligence:** | **Semi-** |
| **Monstermark:** | **72.2 (level V in 12 levels)** |

**Ces créatures sont le fléau des pêcheurs en bord de lac, car elles attaquent les bateliers, cassent les lignes et les filets, et détruisent les zones de pêche. Elles sont connues pour attaquer le bétail et les moutons qui s'aventurent dans l'eau ou s'en approchent de trop près. Elles ne rechignent pas à ajouter quelques humains imprudents à leur régime alimentaire. Ceux qui connaissent le water leaper le craignent grandement. Si un water-leaper détecte une victime dans ses eaux, il se précipitera immédiatement dessus. La vue de cette créature est plutôt perturbante en soi. Elle apparaît comme une grande grenouille sans jambes avec une longue queue de triton et deux grandes ailes membraneuses émergeant de chaque côté. La créature mesure en totalité entre 2,40 mètres et 3 mètres de long. Si la victime est submergée ou nage, le water-leaper attaquera sans quitter l'eau. Les victimes potentielles assises ou debout dans de petits bateaux seront attaquées alors que le monstre jaillit de l'eau et vole vers elles la gueule ouverte. Dès que la créature est en l'air, elle émettra un cri terrifiant. Tous ceux se trouvant dans un rayon de 36 mètres d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie. Ceux qui échouent perdent tous les ajustements de classe d'armure pour la dextérité, et le monstre gagne +2 lorsqu'il les attaque. Il attaque ensuite avec sa seule morsure, plongeant dans l'eau avec sa victime dans la gueule ou tentant à nouveau s'il a manqué sa cible. Comme les ailes du sauteur d'eau ne sont pas très puissantes, il ne peut rester en l'air que pour 2 à 5 rounds au maximum. Il n'est pas si rapide qu'il ne peut être attaqué lorsqu'il passe sur une victime par ceux se trouvant à moins de 3 mètres de la victime. Les sauteurs d'eau ne sont pas particulièrement..**

Langues autres que la leur. Ils gardent souvent des trésors dans un nid rocheux au fond, où ils pondent également leurs œufs. Comme les œufs de water-leaper sont un mets délicat, autant pour les humains que pour les autres poissons, ils sont très précieux et très recherchés. En conséquence, peu des centaines d'œufs pondus chaque année atteignent la maturité. Les water-leapers vivent environ 20 ans. Ils sont impuissants à attaquer sur terre s'ils viennent à tomber, et n'ont que 20 % de chances par tour de décoller à nouveau ; sinon, ils périront en 3 à 5 heures d'exposition et de déshydratation. Tant qu'ils sont encore en vie, ils peuvent se tortiller vers l'eau à une vitesse de déplacement d'environ 3 mètres par tour.

Vers le centre des marécages, les îles se rapprochent de plus en plus jusqu'à former pratiquement une seule masse terrestre, avec un réseau dense de voies d'eau lentes qui sont trop étroites pour les bateaux. Le terrain reste densément boisé et enveloppé de brume. Dans cette zone, la terre est particulièrement boueuse avec de nombreux endroits de bourbier épais et collant. Souvent cachée dans ces endroits se trouve une autre créature étrange des marais...






by Dave Stapleton

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–2 |
| Armour Class: | See below |
| Movement: | 6" max. |
| Hit Dice: | 5D8 |
| Treasure: | E |
| Attack: | By weapon type |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Low |
| Monstermark: | Varies (probably level V in 12 levels) |

Les slime beasts se trouvent habituellement dans des endroits humides, que ce soit en surface ou sous terre. Ce sont des prédateurs naturels qui cherchent à tendre une embuscade à leurs proies grâce à leur ruse limitée et à leurs pouvoirs de transmutation, qui leur permettent de prendre de nombreuses formes différentes. Le corps du slime beast apparaît comme de la boue épaisse et collante, mais la bête peut contrôler la consistance de tout ou partie de son corps, se dégradant à volonté de la boue liquide jusqu'à une dureté rocheuse, et toutes sortes de combinaisons intermédiaires. Elle attend généralement sa proie sous forme boueuse, allongée dans la boue dont elle est indistinguable, ou faisant partie d'un mur ou d'une paroi rocheuse, auquel cas elle prendrait une forme et une texture plus dures et plus rocheuses. Lorsqu'elle attaque, elle cherche à le faire par surprise en se transformant derrière sa victime. En attaquant, elle prend généralement une forme vaguement humanoïde de la consistance de boue épaisse avec des membres rabougris. Elle forme une arme dure comme de la roche à partir d'elle-même. L'arme est généralement (75 %) une épée, bien que parfois un gourdin (15 %) ou un marteau (10 %). Si l'arme se brise ou si une partie du slime beast est coupée, elle peut se reformer pour remplacer la pièce manquante et réabsorber la partie coupée au contact tant que la bête est au moins à 50 % intacte. Toute transformation prend un tour, pendant lequel le slime beast ne peut pas attaquer. La classe d'armure de la créature dépend de sa forme. Toute partie dure comme de la roche est à -1, bien que si le corps entier du slime beast avait cette consistance, il serait immobile. Sa consistance habituelle de boue épaisse est de classe d'armure 7, et la forme de boue liquide est de classe d'armure 10. Dans ces deux dernières formes, le slime beast est très mobile, bien qu'il ne puisse pas attaquer sous forme de boue liquide. Sa vitesse et sa classe d'armure varient selon sa forme entre ces extrêmes. Seules les armes magiques peuvent blesser le slime beast lorsqu'il est en forme mobile, car les armes normales glissent simplement à travers la boue. Sous forme dure comme de la roche, il peut être frappé par des armes normales. Le feu et le froid, de n'importe quel type, ne lui font aucun dommage mais le transforment automatiquement et complètement en sa forme dure comme de la roche pendant l'attaque de feu ou de froid et pendant 1 à 4 tours après, selon la gravité de l'attaque

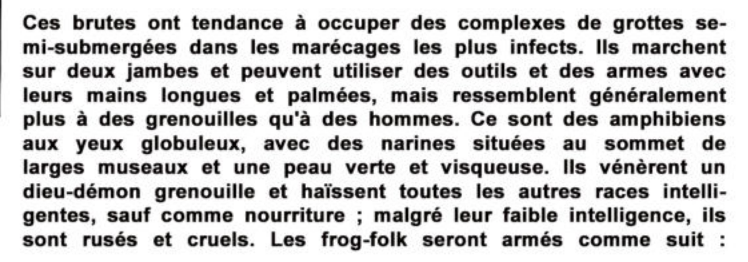
L'eau a l'effet inverse, réduisant la bête à sa consistance de boue liquide pendant 1 à 4 tours, à partir de n'importe quelle forme autre que la forme dure comme de la roche. Le slime beast dispose d'un jet de sauvegarde contre le feu, le froid ou l'eau induits magiquement. Toute autre magie peut affecter la créature, y compris les sorts de transmutation.

Dans certains des bras morts isolés, les racines des arbres ont été curieusement façonnées pour former d'étranges habitations semi-submergées. Ces formations bizarres apparaissent en groupes individuels proches car elles sont les communautés des..




by Phil Masters

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 3D12 |
| Armour Class: | 9 |
| Movement: | 6"; 10" swimming |
| Hit Dice: | 1D8 |
| Treasure: | Individual J, lair E |
| Attack: | By weapon type or 1D8 |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Low |
| Monstermark: | 1.8; Leader: 6.66; Chieftain: 14 (levels I; II & III respectively in 12 levels) |



Ces brutes ont tendance à occuper des complexes de grottes semi-submergées dans les marécages les plus infects. Ils marchent sur deux jambes et peuvent utiliser des outils et des armes avec leurs mains longues et palmées, mais ressemblent généralement plus à des grenouilles qu'à des hommes. Ce sont des amphibiens aux yeux globuleux, avec des narines situées au sommet de larges museaux et une peau verte et visqueuse. Ils vénèrent un dieu-démon grenouille et haïssent toutes les autres races intelligentes, sauf comme nourriture ; malgré leur faible intelligence, ils sont rusés et cruels. Les frog-folk seront armés comme suit :

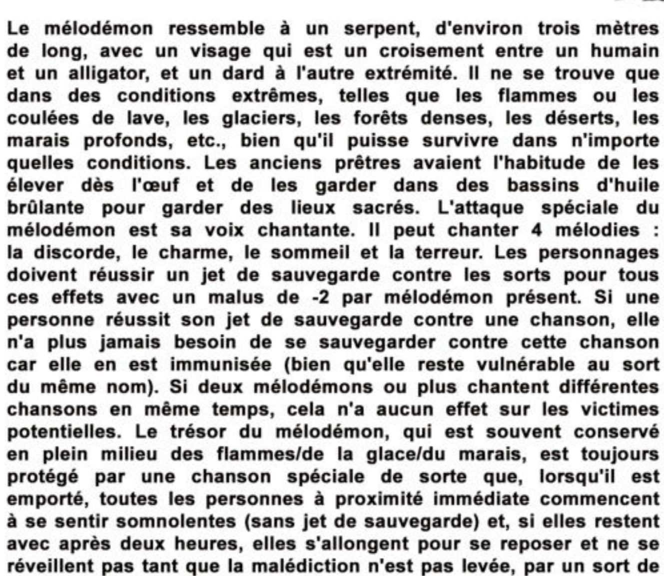
2 lances 30 %
cimeterre 50 %
fronde & poignard 20 %

Les armes sont en bronze et à bords dentelés. Quiconque est blessé par les frog-folk a 5 % de chances de contracter une sorte de maladie. Les frondes utilisent des pierres plutôt que des balles. Les petits groupes de frog-folk auront un chef supplémentaire avec 8 points de vie complets, combattant avec une étoile du matin en bronze comme un monstre à 1+1 dés de vie, et blindé à la classe d'armure 5. Les groupes de 21 ou plus auront un chef avec 10 points de vie, utilisant une épée à deux mains en bronze à dents de scie comme un monstre à 2 dés de vie, et blindé à la classe d'armure 4 ; il aura deux lieutenants de type chef.Pour chaque frog-folk dans un groupe rencontré, il y a une chance cumulative de 2 % d'avoir en plus un type clerc. Bien que chaotiques mauvais, ces clercs sont traités comme des druides de niveau 1 à 4 pour les dés de vie et les sorts ; ils sont en classe d'armure 7, utilisent des cimeterres et sont classés en dessous des chefs mais au-dessus des leaders dans les tribus de frog-folk. Dans les profondeurs d'un repaire de frog-folk se trouveront (en plus du trésor tribal et des masses de pontes) des femelles en nombre équivalent aux mâles. Elles sont non intelligentes et doivent être traitées comme le plus petit type de grenouille géante. La tribu a également 40 % de chances de posséder des animaux domestiques que ses membres peuvent contrôler ; 50% 1 à 4 grenouilles géantes, 40% 1 à 3 crapauds géants, 10% de 1 à 6 sangsues géantes. Les frog-folk ont une résistance magique standard, mais leur peau visqueuse leur donne l'équivalent de 18 en force contre toute forme d'enchevêtrement, y compris les sorts de toile, et leur haine de l'humanité leur donne +3 sur les jets de sauvegarde contre les *charmes*.

Au cœur des bois de cette vaste zone centrale se trouve le Temple de Krish. Ce qui a dû jadis être un bâtiment impressionnant, recouvert de gravures richement détaillées, est désormais un lieu sombre et menaçant. Les gravures sont en grande partie dissimulées par la mousse et les lianes, et de grands blocs de pierre se sont effondrés des murs. Les larges portails restent ouverts, décomposés et humides. Dans les lianes à côté de l'entrée, les plus observateurs remarqueront ce qui semble être un serpent. C'est le dernier des gardiens placés par les sorciers qui habitaient ici il y a longtemps, un..




by Michael Wilkinson



| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **1–4** |
| **Armour Class:** | **2** |
| **Movement:** | **14"** |
| **Hit Dice:** | **4D8+2** |
| **Treasure:** | **Always jewels, 1000-4000 g.p. value (see below)** |
| **Attack:** | **Bite for 1D8+1, 1 sting (1D4+2 +poison), plus special** |
| **Alignment:** | **Chaotic evil** |
| **Intelligence:** | **Very** |
| **Monstermark:** | **123.85 (level VI in 12 levels)** |

Le mélodémon ressemble à un serpent, d'environ trois mètres de long, avec un visage qui est un croisement entre un humain et un alligator, et un dard à l'autre extrémité. Il ne se trouve que dans des conditions extrêmes, telles que les flammes ou les coulées de lave, les glaciers, les forêts denses, les déserts, les marais profonds, etc., bien qu'il puisse survivre dans n'importe quelles conditions. Les anciens prêtres avaient l'habitude de les élever dès l'œuf et de les garder dans des bassins d'huile brûlante pour garder des lieux sacrés. L'attaque spéciale du mélodémon est sa voix chantante. Il peut chanter 4 mélodies : la discorde, le charme, le sommeil et la terreur. Les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour tous ces effets avec un malus de -2 par mélodémon présent. Si une personne réussit son jet de sauvegarde contre une chanson, elle n'a plus jamais besoin de se sauvegarder contre cette chanson car elle en est immunisée (bien qu'elle reste vulnérable au sort du même nom). Si deux mélodémons ou plus chantent différentes chansons en même temps, cela n'a aucun effet sur les victimes potentielles. Le trésor du mélodémon, qui est souvent conservé en plein milieu des flammes/de la glace/du marais, est toujours protégé par une chanson spéciale de sorte que, lorsqu'il est emporté, toutes les personnes à proximité immédiate commencent à se sentir somnolentes (sans jet de sauvegarde) et, si elles restent avec après deux heures, elles s'allongent pour se reposer et ne se réveillent pas tant que la malédiction n'est pas levée, par un sort de dispel evil (dissipation du mal) et un sort de dispel magic .

À l'intérieur du Temple, le hall d'entrée mène à de nombreuses petites chambres, mais il y a un ensemble de doubles portes qui conduit à la salle centrale, voûtée. Au centre de la salle, crachant de la brume et reposant sur un haut piédestal avec des marches montantes, se trouve le chaudron. Tout au long du temple, des formes sombres se déplacent dans les ombres. Ce sont les..




by Tim Walters

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **3–6** |
| **Armour Class:** | **Special — starts at 4** |
| **Movement:** | **Special — starts at 12"** |
| **Hit Dice:** | **Special — starts at number appearing —1** |
| **Treasure:** | **Nil** |
| **Attack:** | **Two-handed sword** |
| **Intelligence:** | **Non-** |
| **Monstermark:** | **Group of 3: 265; group of 4: 1105.5 (levels VIII and XI respectively in 12 levels — larger groups are way up on level XII)** |



Les nés-du-chaudron sont des créatures semblables à des zombies de la taille de grands hommes. Ils utilisent des épées à deux mains au combat. Ils possèdent la capacité spéciale suivante : lorsque l'un d'entre eux meurt, ses points de vie initiaux et ses dés de vie sont répartis parmi les nés-du-chaudron restants. Les points et dés acquis suite à la mort d'autres nés-du-chaudron seraient également divisés. En plus de gagner des dés de vie, la classe d'armure de tous les nés-du-chaudron restants diminue de un lorsque l'un d'eux meurt, et leur déplacement augmente de 9 m. Ces créatures sont créées par le chaudron en possession de certains sorciers ou clercs maléfiques, et perdent un point de vie pour chaque hexagone de distance supérieur à cinq les séparant du chaudron. Ils résistent à diverses formes de magie comme s'ils étaient des morts-vivants, mais ne peuvent pas être repoussés par les clercs.

La destruction du chaudron devrait naturellement conduire à la découverte d'un trésor conséquent pour récompenser les aventuriers.

Je n'ai inclus aucun commentaire sur les monstres, mais il convient de noter qu'un groupe de nés-du-chaudron est particulièrement lourd. Je serais heureux d'entendre vos commentaires sur la fabrique de monstres de ce numéro : que vous préfériez les monstres dans un mini-scénario ou dans le mélange aléatoire habituel, ainsi que toutes autres idées que vous pourriez avoir.

## FIEND FACTORY COMPETITION

Dans cette compétition, ce que vous devez faire est de fournir les statistiques pour les monstres présentés ici. Ils peuvent être détaillés individuellement ou en tant que groupe tribal, mais chacun doit être couvert. La meilleure participation recevra en prix le livre magnifiquement illustré d'Una Woodruff, Inventorum Natura, généreusement offert par Phin Publishing Ltd., les distributeurs du livre. Les participations doivent être envoyées à la compétition Fiend Factory, White Dwarf Magazine, 1 Dalling Road, Hammersmith, Londres W6 pour arriver au plus tard le 30 septembre 1980



# FIEND FACTORY

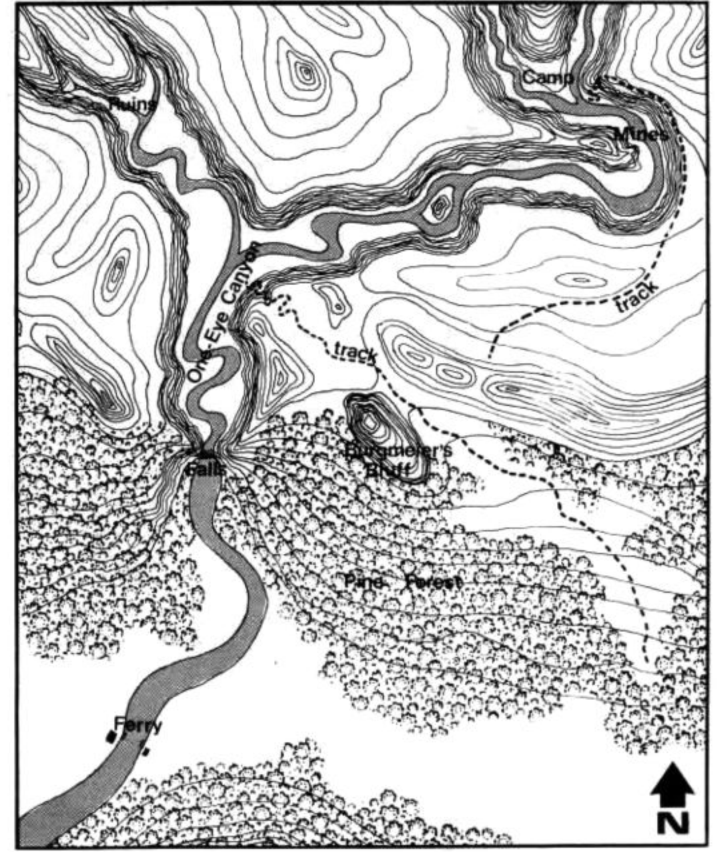
*A regular feature introducing new and interesting monsters, edited by* **Albie Fiore.**

# ONE~EYE CANYON

*This issue,* Fiend Factory *presents a mini-wilderness scenario suitable for a party of 5th, 6th and 7th level adventurers.*



**Des paysans épuisés se pressent sur le quai du ferry. La plupart ont emballé leurs maigres possessions dans des brouettes ou dans des sacs à dos en lambeaux. Ils fuient la région après un long et éprouvant conflit avec un groupe de cyclopes qui a ravagé les environs. D'après les paysans, les cyclopes ont constamment pillé les maisons, tuant les hommes et capturant les femmes pour une raison inconnue. On croit que les cyclopes sont campés dans une ancienne colonie minière naine quelque part dans le canyon de l'Œil-Unique. Personne ne sait où se trouve exactement cette colonie, mais on peut voir des ruines depuis le sommet de la falaise de Burgmeier ; cependant, la falaise et sa forêt de pins sont des lieux maléfiques que les paysans évitent depuis longtemps. L'homme vieux de la montagne, une étrange formation rocheuse sur la falaise, est un endroit particulièrement maléfique. Quelque part au-delà de la falaise, il y a un vieux chemin de montagne qui aurait été créé par les nains. Le canyon de l'Œil-Unique a été nommé bien avant l'arrivée des cyclopes. Les légendes racontent que l'Œil-Unique était un utilisateur de magie qui vivait quelque part dans le canyon. La dernière personne à s'aventurer dans les forêts de pins et sur la falaise était Prago, le héros local qui cherchait le camp des cyclopes. Il est parti il y a quelques mois et n'est jamais revenu. Il y a longtemps, Crazy Shem (un simple d'esprit) possédait un morceau de minerai de platine, censé provenir des mines, mais Shem est mort sans jamais révéler où il l'avait trouvé. Depuis le ferry, on peut voir l'embouchure du canyon, mais c'est une cascade étroite et rocheuse. La forêt de pins monte doucement jusqu'au pied d'une crête rocheuse qui se dresse au-dessus des arbres. La forêt de pins est sombre ; le sol est un épais tapis d'aiguilles anciennes qui étouffe le son de tout mouvement. Pourtant, la forêt est anormalement silencieuse, car ses habitants les plus nombreux sont des morts-vivants.**




**Les frères du pin sont une abjecte forme de morts-vivants créés à partir de corps sans sang en injectant de la sève de pin dans leurs veines. Ils habitent les bois sombres et utilisent leur ruse diabolique pour attirer les aventuriers vers leur mort, afin de drainer leur sang et le remplacer par de la sève, augmentant ainsi leur confrérie. Cette ignoble opération est menée par le Jarl de ces créatures, qui possède 6 dés de vie et des pouvoirs équivalents à un druide de niveau 6. Tous possèdent un sort de druide de premier niveau (choisi au hasard) utilisable une fois par jour. Pour chaque groupe de 20 rencontrés, il y aura un chef qui aura 4 dés de vie et des pouvoirs de druide de niveau 4. Au combat, ces êtres émettent un cri perçant qui forcera tous les PNJ, etc., à portée d'oreille à vérifier leur moral à -20 % ou à fuir pendant 1 à 8 tours. Les armes préférées de la créature sont des sabres dentelés et des fléchettes. Ils sont immunisés contre les armes non magiques et le froid, subissent la moitié des dégâts de la foudre mais le double des dégâts de feu. Seuls les sorts basés sur les plantes les affectent. Ils peuvent être repoussés comme des ombres sur la table des confrontations entre clercs et morts-vivants.**

**Là où la forêt se termine, au pied de la falaise, la végétation est particulièrement dense et luxuriante autour d'une étrange formation rocheuse qui ressemble à la tête d'un vieil homme. De nombreux animaux (principalement des chats sauvages et des loups) se faufilent dans ce fourré, car le vieil homme des montagnes est un...**

## The Brothers of the Pine

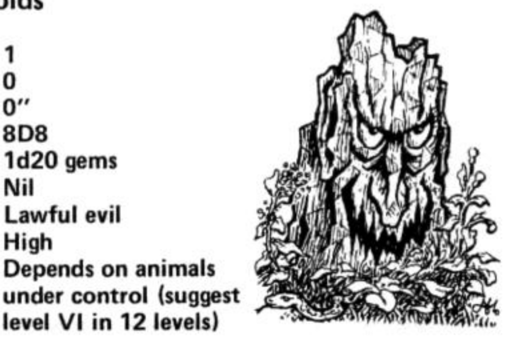
by Julian Lawrence

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 10–200 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 3D8 |
| Treasure: | Individuals Q, C in lair |
| Attack: | By weapon type |
| Alignment: | Lawful evil/ Neutral evil |
| Intelligence: | Average/very |
| Monstermark: | 31.5; Leader: 48; Jarl: 63 (levels III; IV & V respectively in 12 levels) |

## Chthon

by Colin Reynolds

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 0 |
| Movement: | 0" |
| Hit Dice: | 8D8 |
| Treasure: | 1d20 gems |
| Attack: | Nil |
| Alignment: | Lawful evil |
| Intelligence: | High |
| Monstermark: | Depends on animals under control (suggest level VI in 12 levels) |

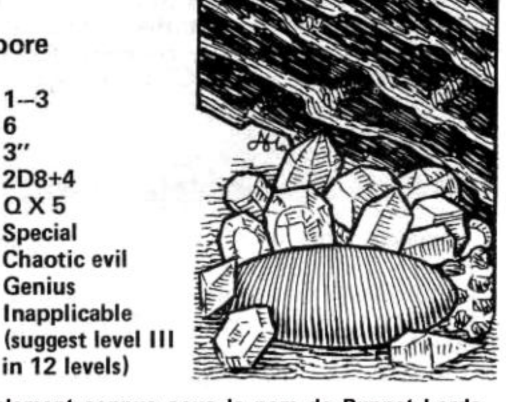


Chthon est une intelligence minérale qui n'a aucune considération pour la vie animale, et ressent une aversion paranoïaque envers l'intelligence animale. Il peut contrôler télépathiquement les animaux allant de non-intelligents à moyennement intelligents qui échouent à leur jet de sauvegarde contre les sorts, ainsi que toute vie végétale, mais ne peut pas forcer la créature ou la plante contrôlée à faire quelque chose qu'elle ne pourrait pas faire normalement. Jusqu'à vingt animaux et/ou plantes peuvent être contrôlés de cette manière à tout moment, et le Chthon utilise ces derniers pour se protéger et tenter d'éradiquer la vie intelligente à proximité. Les plantes sont encouragées à pousser en un épais écran défensif autour du Chthon pour sa protection.

Au-delà, les rochers de la falaise se dressent et sont facilement escaladables. Depuis le sommet, on peut voir que le canyon se sépare en deux directions. Des ruines sont visibles dans la fourche ouest, et en contrebas de la falaise vers le nord, un petit sentier descend en escaliers le long des pentes raides dans le canyon. Au pied du sentier, près de la berge de la rivière, se trouve une grotte, manifestement habitée, comme l'indiquent les empreintes et les restes d'un feu à l'extérieur. Dans la grotte, il y a un combattant couvert de nombreuses cicatrices et de coupures fraîches, qu'il semble ignorer. Prago (Niveau : 5 ; Alignement : Loyal Bon ; PV : 5d10 ; Force : 16 ; Intelligence : 6 ; Sagesse : 17 ; Constitution : 14 ; Dextérité : 12 ; Charisme : 12) est sous le contrôle d'un..

# Enslaver

by Roger E. Moore



| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–3 |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 3" |
| Hit Dice: | 2D8+4 |
| Treasure Type: | Q X 5 |
| Attack: | Special |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Genius |
| Monstermark: | Inapplicable (suggest level III in 12 levels) |

Les Enslavers, également connus sous le nom de Puppet Lords, sont des monstres dangereux et très craints dans certaines parties du monde. Ils semblent cependant tout à fait inoffensifs. Ils ressemblent à de grandes sphères aplatie de mercure de couleur grise, d'environ 20 cm de diamètre, et se déplacent en roulant lentement là où ils le désirent. Ils peuvent s'aplatir pour passer sous les portes ou à travers les fissures. Leur système sensoriel, peu compris, leur confère une grande conscience de leur environnement physique dans un rayon de 10 mètres autour d'eux. Ces monstres se cachent dans les zones rocheuses, dans de petites niches où ils collectent des pierres précieuses. Ils ont 90 % de chances de ne pas être détectés visuellement en raison de leur capacité à sembler faire partie d'un rocher ou d'une grande pierre. Cependant, si un être vivant venait à les toucher, un jet de sauvegarde contre la paralysie doit être réussi, sinon le personnage sera complètement dominé par la volonté de l'Enslaver. Ce dernier forcera alors l'hôte à le dissimuler sur son corps, sous des vêtements ou tout autre couverture, permettant au monstre de maintenir un contact continu avec le corps de l'hôte. Ceci sera fait hors de vue de tout autre personnage si possible. Les personnes dominées par un Enslaver ne réagiront pas à la douleur ou à tout autre stimulus physique ; autrement, la personne continuera d'agir presque comme avant. Cependant, l'Enslaver utilisera fréquemment l'occasion pour tuer tout personnage bon qu'il peut à travers l'arsenal de compétences ou d'armes du corps hôte. Les Enslavers se moquent de l'état de l'hôte et se soucient peu si le corps est blessé ou détruit ; il y a toujours d'autres corps disponibles. En raison de leur habileté à se cacher sur la forme de vie hôte, seule une inspection minutieuse, éventuellement même la nudité forcée, révélera le parasite. L'Enslaver, bien sûr, fera tout son possible pour éviter d'être détecté et tuera ceux qui le recherchent si possible. Les hôtes libérés du contrôle d'un Enslaver doivent réussir un jet de choc systémique ou mourir de traumatismes neurologiques aigus. À noter que les attaques magiques ou psioniques basées sur la volonté, telles que la peur, l'effroi, l'émotion, ou le charme, sont complètement inefficaces contre un Enslaver ou une personne contrôlée par un Enslaver. Un Enslaver ne peut tenter de contrôler qu'une seule personne à la fois.Toute personne survivant à la domination d'un Enslaver qui est physiquement retiré de son corps deviendra berserk (+2 à... au toucher et aux dégâts) et tentera immédiatement de tuer l'Enslaver, par les moyens les plus rapides possibles.

C'est jusqu'ici que Prago est arrivé ; il se dirigeait vers les ruines. Dans une niche de la grotte, à côté de 2 gemmes, se trouve un autre Enslaver. La rivière dans le canyon peut être facilement traversée, soit en enjambant les rochers dans les passages étroits, soit en pataugeant à travers les zones moins rapides. Les ruines sont clairement visibles dans la fourche ouest du canyon. Avec une inspection très minutieuse, on peut déterminer qu'elles ne sont pas l'œuvre de nains, car c'était la demeure de One-Eye, l'enchanteur maléfique, qui est maintenant depuis longtemps mort. Dans les ruines, cependant, vivent les seuls survivants de l'époque de One-Eye, les insaisissables.

# Micemen

by Stephen Norledge



| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 10–50 |
| Armour Class: | 7 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 1D8-1 |
| Treasure: | O, P |
| Attack: | Javelin + dagger |
| Intelligence: | Very |
| Alignment: | Lawful evil |
| Monstermark: | 0.24 (level 1 in 12 levels) |

Seuls les anciens elfes et les halfelins se souviennent encore des contes racontant comment une colonie de brownies fut envahie par une horde d'orcs menée par Maihatahn, un sorcier maléfique d'immense puissance. Les brownies furent conquis et, pendant les 50 années suivantes, ils furent forcés à l'esclavage, ou, s'ils refusaient, il étaient tués lentement ! Puis, Maihatahn réalisa leur potentiel en tant que troupes, alors il commença à les croiser avec certains de ses orcs les plus forts. Le résultat fut ce brownie plus fort, mais moins magique. Maihatahn finit, bien sûr, par mourir, mais les micemens, comme ils devinrent connus, survécurent. Ils vivent maintenant profondément dans des forêts denses, des canyons reculés et des cavernes sombres. Ils fuient la lumière vive, possèdent une infravision de 30 mètres et ne combattront jamais en plein soleil. Ils peuvent tolérer la lumière du jour couverte. Leur méthode d'attaque préférée est d'encercler silencieusement leur victime choisie, puis de frapper bruyamment par derrière, dans l'espoir de faire peur et de diriger leurs proies vers un piège quelconque, où les micemens peuvent ensuite tuer leurs victimes à leur guise. Ils parlent l'orc, le gobelin, le hobgobelin et le brownie. Ils haïssent les brownies, les sprites, les sylphes et les nymphes.

Certains des trésors de One-Eye peuvent encore être trouvés dans les ruines, accompagnés d'une petite boîte en bois et bronze portant le nom 'Aurelius'. À l'intérieur de la boîte se trouvent 4 dents canines provenant du dragon doré adulte dont le nom est inscrit sur la boîte. Les dents peuvent être utilisées pour créer :

# Dragon Warriors

by Tony Wilson



| | |
|---|---|
| No. appearing: | One per tooth (normally 1–4) |
| Armour Class: | See below |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 5D8+5 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | By weapon type |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Non- |
| Monstermark: | Variable (suggest level IX in 12 levels) |

Les guerriers dragons sont créés en écrasant les dents d'un dragon et en prononçant son nom à haute voix. (Un sortilège d'Identification lancé sur une dent révélera le nom du dragon si celui-ci n'est pas déjà connu.) Un guerrier apparaît pour chaque dent. Les guerriers ne peuvent pas parler, mais obéiront infailliblement aux ordres de leur créateur jusqu'à ce qu'ils soient tués ou dissipés. Les guerriers dragons ne durent que le nombre de tours équivalent aux points de vie par dé du dragon dont ils proviennent (1 à 8 tours). Ils...

Ces guerriers ont une force de 18 (ce qui leur donne un bonus de +1 pour toucher et un bonus de +2 aux dégâts) et utilisent normalement des épées larges, combattant comme des combattants de niveau 6. Naturellement, ils sont totalement immunisés contre les attaques basées sur l'arme de souffle du dragon parent (par exemple, un guerrier de dragon rouge serait immunisé contre toutes les attaques basées sur le feu), ainsi que contre les sorts de *sommeil,* de *charme* et de *paralysie.* Les guerriers portent une armure d'écailles exceptionnellement complète, dont la couleur et la classe d'armure sont équivalentes à celles de leur dragon "parent". Notez que les points de vie perdus par un guerrier dragon ne peuvent pas être restaurés par des sorts ou des potions. De plus, les guerriers possèdent l'infravision. Lorsqu'ils sont tués ou dissipés, à la conclusion de leur "temps", eux, leur armure et leurs armes se désintègrent en poussière. Notez que seules les quatre canines des dragons sont adaptées pour être transformées en guerriers. Les dents peuvent également être utilisées pour créer un piège : il suffit de prononcer le nom du dragon sans écraser la dent. Le guerrier apparaîtra alors et attaquera la première personne/créature qui se tiendra sur la dent, la brisera ou lui causera autrement du tort.

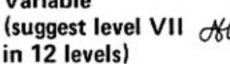
---

La fourche Ouest du canyon se termine au-delà des ruines, ne laissant que la fourche Est comme emplacement possible pour le camp minier des nains. On peut progresser facilement le long du canyon de chaque côté de la rivière. Juste après un virage dans le canyon, on trouve des puits de mine, deux sur chaque rive, et au-delà, des bâtiments sont visibles sur un affleurement rocheux. Aux entrées des mines se trouvent des figures naines trapues (une à chaque entrée). Ce sont les gardiens des mines qui patrouillent les entrées et les berges de la rivière environnantes.

# Grey Sqaargs

by Graham Head

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | -2 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 6 |
| Treasure: | None |
| Attack: | Grapple |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Non- |
| Monstermark: | Variable (suggest level VII in 12 levels) |



Ces humanoïdes automates, très rares et trapus, ont été créés il y a longtemps par une race de nains maléfiques. Quelques sqaargs sont encore présents, bien que les nains eux-mêmes aient disparu depuis longtemps, emportant avec eux le secret de la construction de ces créatures. Les sqaargs ne se reproduisent pas et, à l'instar des golems, vivent éternellement (ou jusqu'à ce qu'ils soient tués !). Les sqaargs étaient destinés à être un dispositif purement défensif pour le complexe de cavernes des nains. En tant que tels, ils n'initieront pas de combat à moins que quelqu'un tente de les dépasser (ils se défendront bien sûr s'ils sont attaqués). Un sqaarg combat toujours avec une force égale à la somme des points de force de ceux qui le combattent, y compris ceux qui utilisent des projectiles contre lui. Ainsi, plus il y a d'aventuriers combattant un sqaarg, plus il devient fort. Le sqaarg n'utilisera pas d'armes, mais essaiera plutôt de saisir ses adversaires pour les neutraliser. Il utilisera sa force pour tuer seulement en dernier recours, s'il est fortement pressé. Le sqaarg est un humanoïde neutre, chauve, de 1.5 mètre de haut. Sa faible classe d'armure (AC) s'explique par le fait que les nains l'ont fabriqué en pierre solide ! Le monstre peut avoir une force maximale de 40 et être un combattant de niveau 6. Il a une résistance magique de 30 %. Si, pendant le combat, le groupe se retire pour reconsidérer sa position, le sqaarg se déplacera probablement dans la direction dans laquelle il se dirigeait lorsqu'il a été rencontré. Certains sqaargs ont un « circuit » particulier auquel ils ont été assignés lors de leur création. Si la rencontre a lieu sur ce « circuit », le sqaarg se déplacera toujours vers les intrus jusqu'à ce qu'ils aient été chassés de cette zone particulière.

---

Au-delà, se trouve le camp minier des nains, désormais grossièrement réparé et habité par...

# Cyclops

by Albie Fiore

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 2—20 |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 6D8 |
| Treasure: | Individuals M(x10) D in lair |
| Attack: | 2 claws, 1D6 each, 1 bite, 2D6, plus hypnotic stare |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Monstermark: | 240 (level VIII in 12 levels) |




Les cyclopes peuvent être trouvés dans presque tous les terrains, y compris les complexes souterrains. Ils habitent habituellement dans des grottes. Ils sont souvent trouvés à la tête d'un groupe d'orcs, de gnolls, de svarts, de gobelins ou de hobgobelins qu'ils dominent grâce à leur férocité et leur force. Ils sont des ennemis innés de l'humanité et pillent continuellement les villages pour capturer des femmes et trouver de la nourriture. Si dix cyclopes ou plus sont rencontrés, il y en aura un qui sera de type chef (avec 7 dés de vie et attaquant avec un bonus de +2 pour toucher et +3 aux dégâts). L'œil unique du cyclope a un effet hypnotique sur ses victimes et ceux qui échouent à leur jet de sauvegarde resteront immobilisés pendant 6 tours de mêlée : le cyclope ne peut fixer qu'un individu par tour de mêlée à une portée maximale de 2 mètres, et chaque victime ne peut être "fixée" qu'une seule fois. Si rencontrés dans leur repaire, il y aura un supplément de 20 % de jeunes (avec 3 dés de vie, une classe d'armure de 7, 3 attaques, des dommages de 1—3/1—3/1—6, sans regard hypnotique).L'œil du cyclope le handicape au combat, de sorte qu'il frappe avec un malus de -1. Il lance également des projectiles avec un malus de -2 mais bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la magie illusoire. Les cyclopes mangent de la chair humaine, bien qu'ils préfèrent celle des demi-hommes, ainsi que des gnomes, nains et elfes. Ils n'aiment pas la chair d'homme-orc, qu'ils laissent aux charognards. Ils tenteront toujours de capturer des femmes humaines à des fins de reproduction (voir ci-dessous). Par conséquent, dans tout repaire, il y aura de 1 à 6 femmes humaines enceintes, et une chance de 10 % de trouver des prisonniers vivants gardés pour la nourriture. Les cyclopes parlent leur propre langue ainsi que celles des orcs, gnolls, svarts, gobelins, hobgobelins et ogres. Le cyclope mesure 2.70m de haut. Sa peau est d'un bronzage terne usé, tandis que ses mèches de cheveux ébouriffés sont noir verdâtre. Il a des bras puissants, des mains griffues et une large gueule avec laquelle il peut infliger des morsures horribles. Son œil est d'un vert mer clair. Hybrides : Il n'y a pas de cyclopes femelles — peut-être à cause de déficiences génétiques. Cependant, ils se reproduisent avec des femmes humaines capturées, qu'ils dévorent après l'accouchement. Les enfants de cette union impie sont des cyclopes (40 %), des humains mais avec un seul œil (30 %) et des humains normaux (?) (30 %). Parmi eux, l'humain normal est dévoré avec la mère ; le cyclope devient l'un des membres du groupe ; et l'humain cyclopéen est rejeté pour se débrouiller par lui-même. Ces hybrides ont généralement une force et une constitution supérieures à la moyenne, bien qu'ils subissent les mêmes pénalités au combat (sauf contre les nains et les gnomes) que les cyclopes. Ils bénéficient également du bonus des cyclopes contre les sorts illusoires visuels. Ces métis sont censés avoir établi un royaume caché quelque part sur un haut plateau. Ils sont connus sous les noms d'Amiraspians, Hauts Plaines ou Cavaliers Griffons, bien que peu de choses soient connues d'eux.

---

Dans les bâtiments, à part les prisonnières, on peut trouver suffisamment de minerai de platine pour satisfaire les aventuriers. À partir du camp, un autre vieux chemin serpente en montant des marches jusqu'à un autre escarpement où il s'arrête, ayant été érodé, mais cet escarpement peut être facilement traversé pour rejoindre l'autre chemin.

---

Il n'y a pas grand-chose à commenter sur ce qui est en réalité une collection assez simple de monstres, bien que le Sqaarg Gris puisse se révéler délicat à gérer pour le Maître du Jeu (DM).



*Albie Fiore selects some readers monsters that are guaranteed to strike fear into the heart of even the boldest adventurer. . .*

# The Heavy Brigade







## The FOUR HORSEMEN of the APOCALYPSE

by Ian Cooper

### LOM, OGAA AND SAMAZAN

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 – 3 (1 – 4) |
| Armour Class: | -1 |
| Movement: | 12"/15"/36" on nightmare |
| Hit Dice: | 12d8 |
| Treasure: | S,T,U |
| Attack: | By weapon type |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Genius |

### KY (Supra-Lich)

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 (1 – 4) |
| Armour Class: | -1 |
| Movement: | 6"/15"/36" on nightmare |
| Hit Dice: | 16d8 |
| Treasure: | U |
| Attack: | 1- 10 plus paralysis; spells as 23rd level magic-user |
| Alignment: | Neutral (biased to chaotic) evil |
| Intelligence: | Supra-genius |

**Les Cavaliers de l'Apocalypse sont les seigneurs des vassaux morts-vivants d'Orcus, Prince des Morts-Vivants.**
**Lom, Ogaa et Samazan sont des squelettes de puissance surnormale. Chacun porte une armure magique élaborée (sans bouclier) et un casque incroyablement orné. Ils ne peuvent être touchés que par une arme de +1 ou mieux, et sont immunisés contre certaines sorts comme un squelette normal. Ils sont repoussés comme des fantômes dans la table de combat des clercs contre les morts-vivants. Ky est un supra-liche de 23ème niveau qui a reçu le titre de démon. Il ne peut être touché que par une arme de +1 ou mieux et est immunisé contre certains sorts, comme une liche normale.**
**Tous les Cavaliers montent des montures de cauchemars extrêmement fidèles. Chaque Cavalier possède également les capacités spéciales suivantes :**
***Contrôle des morts-vivants*** **: Comme pour un clerc maléfique**
***Parler avec les morts-vivants***
***Animer les morts-vivants*** **; créer de nouveaux morts-vivants.**
***Invoquer des morts-vivants*** **: Lancer un dé 20 1-6 = 2-16 squelettes ; 7-11 = 2-12 zombies ; 12-15 = 2-8 goules ; 16-18 = 1-4 ombres ; 19-20 = 1-2 spectres.**
***Repousser les clercs*** **: Comme un clerc de niveau 12 contre une liche, avec un bonus de +1 pour chaque niveau que la cible a en dessous de 18.**
***Causer la peur*** **: Comme le sort de magicien.**
***Perte d'espoir*** **: Par ce pouvoir, une personne qui échoue à son jet de sauvegarde contre les sorts perd espoir et jette ses armes. Sa chair commence à se décomposer, causant 2-16 points de dégâts par round de mêlée. À moins qu'un sort de guérison de maladie ou de suppression de la peur ne soit lancé sur la victime, elle deviendra un squelette mort-vivant vivant lorsque ses points de vie atteignent zéro.**

**Lom, Premier Seigneur des Morts-Vivants** : Lom était autrefois un squelette qui partageait la vie du Prince Orcus et a reçu des pouvoirs spéciaux. Il a une force psionique de 100 et tous les modes d'attaque/défense. (Le MD peut lancer les dés pour les Dévotions Mineures et les Sciences Majeures s'il le souhaite.) Il porte une épée à deux mains de +2 qu'il peut manier d'une main. Son casque confère au porteur les pouvoirs d'*infra-vision* et de *détection des objets invisibles.*

**Samazan, Second Seigneur des Morts-Vivants** : Le squelette Samazan a réalisé de nombreuses actions audacieuses pour gagner en puissance, dont la plus infâme fut le vol de la *Hache du Minotaure Doré.* Cette hache de bataille de +3 était autrefois en possession d'un puissant minotaure et a le pouvoir, une fois par jour, d'invoquer 1-10 minotaures tous armés de haches de bataille de +3 et sous le contrôle de l'invocateur. La hache a été volée par Samazan qui a utilisé ses pouvoirs d'*invisibilité améliorée* et de *déplacement silencieux* une fois par jour. Son casque dote le porteur des pouvoirs de vision aiguisée (*comme les Yeux de l'Aigle)* et de voir les objets magiques.

**Ky, Troisième Seigneur des Morts-Vivants** : Ses grandes actions lui ont valu une grande estime et des pouvoirs démoniaques. Il est essentiellement une liche magicien de niveau 23, bien que ses robes ne soient pas en lambeaux, mais noires et fluides. Il ne porte pas de casque mais possède la *Couronne de Crâne* qui n'est utilisable que par des magiciens d'au moins 15ème niveau Tout magicien de moins de 15ème niveau qui porte [la Couronne de Crâne] aura immédiatement l'esprit brisé et sera réduit à une imbécillité geignarde, car elle peut capter les pensées de 10 à 100 personnes. Elle confère également les pouvoirs de suggestion, hypnose, Rafale Psionique et Forteresse Intellectuelle. Ky a également un cri qui provoque la peur dans un rayon de 1.5m et invoque les autres cavaliers.

**Ogaa, Quatrième Seigneur des Morts-Vivants** : Ce célèbre rétiaire de niveau 20, à sa mort, s'est vu accordée une place auprés d'Orcus. Il inflige des dégâts à main nue de 2 à 16, possède un trident de +5 avec une *potion de sommeil*, et un *Filet d'Enchevêtrement*. Son casque donne les pouvoirs d'*ultravision*, de *pistage* et de *provoquer la peur.*

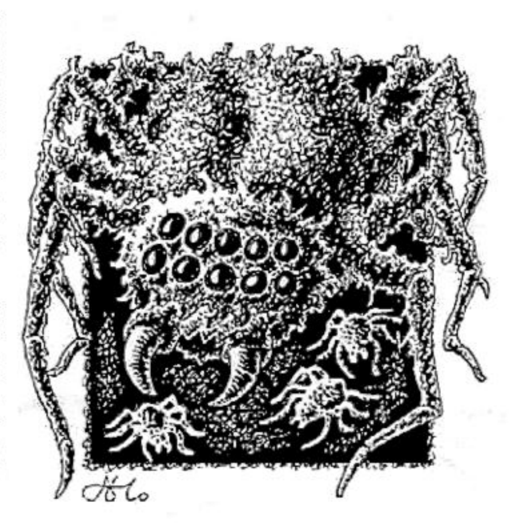
---

## UNGOLIANT: QUEEN of the SPIDERS

by Peter Cockburn

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | Body: -6; Belly: 6; Eyes: -4 , |
| Movement: | 35" |
| Hit Dice: | 225 hit points |
| Treasure: | None (all devoured) |
| Attack: | Bite (3 – 36); 2 legs (2 – 24 each)/ 2 palps (1 – 12 each)/ 6 legs (see below) plus special |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | High |

**La mère de toutes les araignées et de leurs proches, Ungoliant est un nuage démoniaque de Ténèbres et de Malice qui a pris une forme énorme (15 mètres de diamètre), répulsive et semblable à une araignée. Drapée dans ses 'ténè bres' (équivalent à 5 sorts de ténèbres), elle est attirée par les métaux précieux, les gemmes, les objets magiques, etc., qu'elle dévore pour gagner 1 point de vie pour chaque 10 pièces d'or de valeur qu'ils avaient. Ses puissantes mâchoires écrasent pour des dommages de 3d12 points de vie, avalant en entier sur un 20 naturel (mort instantanée). Elle peut aussi frapper avec ses palpes ou ses pattes avant, infligeant respectivement 1d12 et 2d12 de dégâts.**
**Son corps entier suinte un poison de contact de +3 et trois fois par jour, elle peut expirer un nuage de *gaz de peur* de 90 mètres cubes. Elle a 10 yeux qui fonctionnent comme ceux d'un beholder(couvrant 90° devant et tout au-dessus d'Ungoliant) excepté que le 7ème œil tire un Rayon d'Agitation Moléculaire (comme la discipline psionique). Un œil tirera aléatoirement sur un adversaire toutes les 2 rounds de mêlée.**
**Elle a une résistance à la magie de 80%, 50 de**



Ce qui vient de ses ténèbres naturelle, le reste étant naturel. Elle est immunisée contre les psioniques. Si elle est gravement blessée ou enragée, elle se dressera et attaquera seulement avec son souffle et ses 6 pattes, mais cela expose l'une de ses faiblesses : son ventre CA6. Ses autres faiblesses sont le feu et la lumière. Si sa lumière naturelle est détruite (par plus de 5 sorts de lumières continues), alors tout combat magique supplémentaire infligera soit 3 à 30 points de dégâts, soit détruira complètement un œil sur lequel il est dirigé. Le feu infligera toujour des dégâts doubles sur elle, mais elle est immunisée contre le froid. Elle ne peut être touchée que par des armes de +3 ou mieux. Elle fuira des situations défavorables, invoquant 3 à 30 araignées de phase pour couvrir sa fuite. Elle a un fouet intégré dans l'une de ses pattes, qui, entre les mains d'une créature chaotique mauvaise telle que Balor, devient un Fouet Enflammé de +5 (+8 contre le bien), infligeant 6 à 36 points de dégâts, ou le double si manié par quelqu'un avec une force de 18°°.

# CAPRICORN

by Roger E. Moore

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 – 3 |
| Armour Class: | 2 |
| Movement: | 48" (swimming) |
| Hit Dice: | 14d8 + 7 |
| Treasure: | G, S, X |
| Attack: | 2 hooves (2 – 5 each); horns (2 – 16); psionics |
| Alignment: | Neutral good |
| Intelligence: | Genius |



Les Capricornes sont des élémentaires d'eau d'un type très rare et puissant. Ils sont grands, mesurant généralement 3 mètres de long, et possèdent la tête, le torse et les pattes avant d'une grande chèvre à fourrure blanche. La moitié arrière du corps est une queue de poisson de couleur bleu-vert. Les cornes d'un capricorne mesurent 1 mètre de long et se projettent vers l'arrière à partir de la tête en ligne droite, mais peuvent être dirigées vers l'avant comme des armes mortelles au combat lorsque la créature baisse la tête et se jette sur un ennemi. Ils sont généralement assez amicaux et agissent comme les maîtres des légendes des mers profondes. Les Tritons, les elfes de mer et les hommes-poissons les consultent sur divers sujets, et les personnages joueurs peuvent les trouver très savants concernant les ruines sous-marines, les épaves, les possibles trésors cachés et les monstres — moyennant un prix.

Les Capricornes possèdent de puissantes capacités psioniques, avec une aptitude psionique allant de 201 à 300. Ils peuvent utiliser les modes d'attaque A, B, C et E ; et se défendre avec F, G, H et I. Tous possèdent les disciplines psioniques suivantes, utilisées au 14e niveau de capacité : Clairaudience, Clairvoyance, Détection du Bien/Mal, Détection de la Magie, Invisibilité, Lecture d'Objet, Précognition, Sensibilité aux Impressions Psioniques, et Télépathie. Ils utilisent ce dernier pouvoir pour communiquer avec n'importe quelle créature, indépendamment de la langue qu'elle parle. Curieusement, ces belles créatures ne peuvent ni parler ni produire de bruit vocal. Ils ont une résistance magique de 65% et ne peuvent être touchés que par des armes de +2 ou mieux. En raison de leur conscience mentale, ils ne peuvent être surpris que sur un 1 sur un dé 6.

Les Capricornes haïssent tout mal et attaqueront les créatures maléfiques sans avertissement ni provocation. Ils détestent particulièrement les sahuagins et les combattent depuis des milliers d'années. Les personnes qui aident les Capricornes dans un combat contre les sahuagins, ou qui attaquent elles-mêmes les sahuagins et le font savoir à un Capricorne, peuvent gagner l'amitié de ces êtres, bien que les personnages neutres ne soient pas aussi hautement considérés que les bons. Les objets magiques qui affectent les élémentaires (tels que les Rouleaux de Protection contre les Élémentaires ou les armes ayant des bonus contre les monstres enchantés) affectent également les Capricornes. Ces créatures sont généralement peu disposées à servir de montures pour quiconque, sauf sur une base temporaire pour une personne bonne et puissante qui a besoin d'aide immédiatement.

Les Capricornes attaqueront soit avec leurs sabots avant soit avec leurs cornes, mais ne seront pas capables d'utiliser les deux en même temps dans un seul tour de mêlée. Ils n'attaqueront pas avec des psioniques à moins d'être d'abord attaqués psioniquement (bien qu'ils utiliseront une défense psionique pendant toute rencontre, par précaution). Leur utilisation de l'Invisibilité psionique les rend exceptionnellement dangereux pour leurs ennemis, et leur donne accès à de nombreux endroits dans les mers où d'autres êtres ne peuvent pas aller.

# CRYSTAL GOLEM

by Robert Outram

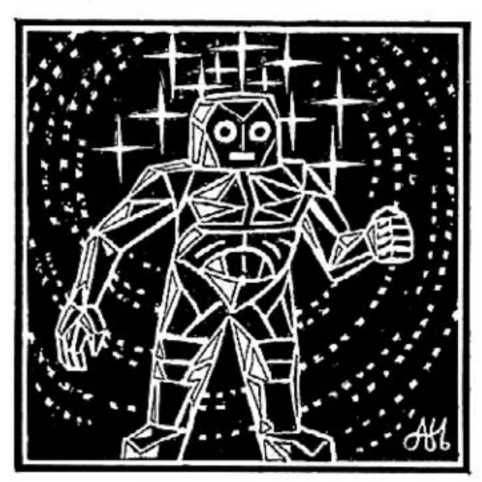
| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 12d8 (70 hit points) |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 3 – 24; plus special |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Non- |

Cette création rare est le résultat d'une collaboration entre un illusionniste et un magicien. Les sorts nécessaires à la création d'un golem de cristal sont : *souhait, polymorpher un objet, quête, verre d'acier et jet de couleur* (ce dernier doit être lancé par un illusionniste d'au moins le 10e niveau). Si un illusionniste souhaite créer un golem de cristal sans l'aide d'un magicien, il doit utiliser des parchemins de ces sorts de magicien, en conjonction avec un sort d'*altération de la réalité.* Dans les deux cas, le coût sera de 80 000 pièces d'or et le temps requis ...sera de quatre mois.

Le golem de cristal est aussi fort qu'un golem de pierre et vulnérable aux armes de +2 ou mieux. Le feu et le froid ne lui font qu'un point de dégât par dé, la foudre ne lui fait aucun dégât, et le golem peut décharger la moitié des dégâts roulés au contact dans les deux tours suivants. Le sort Verre d'acier le 'ralentit' pendant 2 à 12 tours. Si un jet prismatique est lancé sur lui, le golem peut décharger le sort dans les 24 heures. Cela peut être une arme puissante pour un illusionniste. Le sort désintégrer l'affectera s'il échoue à son jet de sauvegarde. Verre d'acier restaurera tous les dégâts. L'attaque spéciale du golem de cristal (tous les quatre tours) est un jet de couleur de son regard, portée de 9m. Ceux qui échouent à leur sauvegarde sont affectés comme suit :

| Victim's Level | Effect |
|---|---|
| 0 – 3 | Stunned 2 – 8 rounds |
| 4 – 8 | Stunned 1 – 4 rounds |
| 9 plus | Stunned 1 round |

Comme avec les autres golems, le golem de cristal peut être contrôlé par son créateur, bien qu'il ne puisse comprendre et obéir qu'à des ordres simples



## FIEND FACTORY COMPETITION

Je dois avouer être agréablement surpris par la réponse à ce concours. Non seulement il y avait un nombre extrêmement élevé de participations, mais la plupart d'entre eux étaient d'un standard très impressionnant, ce qui a rendu le jugement très difficile. Des éloges, bien que n'étant pas le prix, ont été mérités par d'excellentes participations de Phil Masters, Alan Harper, Y.M. Gay, Martin O'Donnell et bien d'autres. Alan Harper et Keith McDonagh méritent également une mention spéciale pour la belle œuvre d'art qui accompagnait leurs participations. Le concours a été jugé par un panel de trois personnes qui étaient unanimes dans leur choix : le gagnant était Daniel Collerton qui recevra le prix du livre d'Una Woodruff, Inventorum Natura, généreusement offert par Phin Publishing Ltd., les distributeurs du livre. La participation de Daniel était accompagnée d'un excellent scénario mettant en vedette les flymen, mais cela n'a pas influencé les juges qui ignoraient son existence. Cependant, le prochain numéro de Fiend Factory présentera non seulement la participation gagnante de Daniel pour les flymen, mais aussi son scénario, la Ruche des Hrrrl. Encore une fois, mes remerciements à tous ceux qui ont participé au concours pour leur enthousiasme débordant.

# The Flymen

***Fiend Factory est une rubrique régulière pour de nouveaux monstres, éditée par Aibie Fiore. Ce numéro est consacré à l'entrée gagnante du concours Fiend Factory (White Dwarf 20).***

by Daniel Collerton

Les Flymen peuvent être rencontrés sous l'une des deux formes suivantes : soit le groupe et les Flymen seront tous les deux à leur taille normale, auquel cas les Flymen mesureront environ 1.50 m de long ; soit un moyen magique de transformation de taille aura rendu le groupe et les Flymen de la même taille. Dans le premier cas, les statistiques suivantes s'appliquent :

**FLYMEN**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 swarm (50--200) |
| Armour Class: | 0 when flying, 6 on ground |
| Movement: | ½"/12" |
| Hit Dice: | 1 hit point |
| Treasure: | See below |
| Attack: | Special |
| Alignment: | Lawful neutral |
| Intelligence: | Average-plus |
| Monstermark: | 0.004 (level I in 12 levels) |

Les Flymen rencontrés en dehors de leur ruche, sous forme d'essaim, seront composés de guerriers, avec quelques flyguards ou flymagi (voir les statistiques pour les Flymen de 'grande taille'). Ils attaquent avec des armes trop petites pour causer des dommages par elles-mêmes ; cependant, les armes sont enduites d'un poison fabriqué à partir de divers venins d'insectes, de sorte qu'un coup aura des effets similaires à une piqûre d'abeille ou de guêpe. Si un coup est porté, lancez un d20 ; un jet de 20 signifie que la victime est allergique au poison (Note : Ce 'test d'allergie' ne doit être effectué qu'une seule fois, la première fois qu'une personne est touchée.) Les personnes allergiques ont droit à un jet de sauvegarde (sauvegarde contre le poison) à chaque fois qu'elles sont touchées, un échec entraînant des inconvénients et une mort possible — lancez un d8 : un score de 1 à 7 rend la zone 'piquée' enflée et inutile. L'effet prend de 1 à 4 tours à se manifester et dure pendant 24 + 1 à 20 tours. Si un 8 est obtenu sur le d8, la victime tombe dans le coma en 1 à 4 rounds de mêlée, et meurt en 24 + 1 à 20 tours à moins que le venin ne soit neutralisé. Les Flymen peuvent former un nuage dense autour de la tête et du corps d'une seule victime, ce qui l'aveugle effectivement de sorte qu'il frappe avec un malus de -4 pour toucher et permet de 1 à 4 coups automatiques par les armes des Flymen.En vol, les Flymen ne peuvent être blessés que par les modes d'attaque suivants : armes tranchantes (car le souffle des armes contondantes les éloigne du danger) et la magie à effet de zone (éclair, boule de feu, tempête de glace, nuage mortel, etc.) ; les assauts improvisés utilisant le feu, les tapettes à mouches, etc. sont également efficaces. En raison de leur petite taille et de leur couleur sombre, jusqu'à deux Flymens par zone de 3 mètres carrés peuvent se cacher si efficacement qu'il n'y a qu'une chance sur 20 qu'ils soient remarqués. Ils ne peuvent faire cela que sur un fond rugueux et sombre dans une faible lumière. Si le groupe a été magiquement transformé à la même taille que les Flymen, il deviendra évident qu'il existe plusieurs classes différentes parmi eux :

**DRONES**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 11–20 in hive |
| Armour Class: | 8 |
| Movement: | 9"/210" |
| Hit Dice: | 4 hit points |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | Nil |
| Alignment: | Lawful neutral |
| Intelligence: | Semi |
| Monstermark: | Not applicable |






Ces grands idiots, fortement musclés (force de 17), font la plupart des travaux lourds dans n'importe quelle ruche de Flymen. Ils obéissent à tout ordre simple précédé d'un mot de commande — ce mot varie d'une ruche à l'autre — et font *exactement* ce qu'on leur dit, mais ils ne feront pas de mal à un autre membre de leur ruche. Ils sont asexués et nus. Les drones forment les Dix Mille.

**ARTISANS**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–10 in hive |
| Armour Class: | 8 |
| Movement: | 9"/210" |
| Hit Dice: | 6 hit points |
| Treasure: | 1–100 gp |
| Attack: | By weapon type |
| Alignment: | Lawful neutral |
| Intelligence: | Average |
| Monstermark: | 0.67 (level I in 12 levels) |

Ce sont les artisans d'une ruche, effectuant tout le travail qualifié. Ils sont organisés en un système de guildes, qui est subordonné au conseil des flyguards connu sous le nom des Quinze. Ils s'habillent en vêtements de travail et sont normalement armés de dagues, qui ne sont pas empoisonnées. Leur compétence, particulièrement en métallurgie, est immense et réputée surpasser même celle des nains. Les artisans forment le Millier. Ils attaquent comme des monstres d'un dé de vie et se sauvent comme des guerriers de premier niveau.

**WARRIORS**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–10 in hive;50–200 in swarm |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 9"/210" |
| Hit Dice: | 10 hit points |
| Treasure: | 5–500 gp |
| Attack: | By weapon type + special |
| Alignment: | Lawful neutral |
| Intelligence: | Average/very |
| Monstermark: | 27.4 (level III in 12 levels) |

Ils forment la force militaire de toute ruche, généralement organisée en cinq compagnies de cent hommes chacune, commandées par un flymage et trois flyguards. Ils sont connus sous le nom des Cinq Cents. Leur armure en chitine est l'équivalent du cuir clouté, et leurs boucliers sont faits de carapaces de scarabées. Comme les drones et les artisans, ils possèdent des ailes membranaires fragiles, qui, lorsqu'elles ne sont pas utilisées, se replient sous des étuis protecteurs sur le dos de la créature. Normalement armés d'un arc court, d'une épée et d'une dague, le guerrier flyman attaque comme un monstre de 3 dés de vie et se sauve comme un combattant de 3e niveau. Ses armes sont empoisonnées (voir les statistiques pour la petite taille ci-dessus) avec un poison qui, si la victime est de la même taille que le flyman, oblige à faire un jet de sauvegarde contre le poison. Si le jet est réussi, la victime subit 4 + 1-6 dégâts ; si elle échoue à se sauver, elle meurt. Les personnes déterminées comme étant allergiques (1 chance sur 20) au venin sauvent à -4 sur le dé. Une arme contient suffisamment de venin pour durer cinq frappes.

**FLYGUARD**
**(Also called the Fifteen)**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–4 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 50 hit points |
| Treasure: | A |
| Attack: | By weapon type + special |
| Alignment: | Lawful neutral |
| Intelligence: | High/exceptional |
| Monstermark: | 167.72 (level VII in 12 levels) |

Le conseil des Quinze forme le commandement militaire d'une ruche et est généralement impliqué dans une lutte de pouvoir avec les Cinq pour le contrôle de la ruche. Comme les flymagi, les flyguards ont la capacité de changer de taille et possèdent des bâtons de taille (voir Notes). Ils sont habituellement vêtus de mailles en chaîne de haute qualité avec un bouclier en chitine ; leur arme principale est la hallebarde, mais ils portent également une épée longue, une dague et un arc composite court. Comme les flymagi, les flyguards ont perdu l'usage de leurs ailes (d'où une seule vitesse de déplacement) mais volent en utilisant...




**Guêpes montées. En raison d'un entraînement long et intensif, elles peuvent effectuer deux attaques par round de mêlée, frappant comme un monstre à 9 dés de vie. Leur résistance est équivalente à celle des combattants de niveau 9. Leurs armes sont empoisonnées, comme celles des guerriers. Le concept d'honneur personnel est très important pour les gardes-mouches, et ils feront tout pour éviter de faire quelque chose qu'ils considèrent comme déshonorant — le summum du déshonneur pour eux est de causer du tort à la ruche.**

---

**FLYMAGE**
**(Also called the Five)**

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **1–2** |
| **Armour Class:** | **4** |
| **Movement:** | **12"** |
| **Hit Dice:** | **40 hit points** |
| **Treasure:** | **Z** |
| **Attack:** | **By weapon type + special** |
| **Alignment:** | **Lawful neutral** |
| **Intelligence:** | **Exceptional-plus** |
| **Monstermark:** | **170.79 (level VII in 12 levels)** |

**Les Cinq forment l'autorité spirituelle et temporelle suprême d'une ruche d'hommes-mouches, du moins en théorie ; en pratique, leur autorité est souvent contestée par les Quinze. En tant que représentants du dieu insecte dans le Plan Matériel Primaire, chaque mage-mouche possède des pouvoirs spéciaux qui lui sont accordés par Ssrrpt'ck ; certains de ces pouvoirs sont communs à tous les mages-mouches, tandis que d'autres sont spécifiques à chaque individu. Les pouvoirs sont divisés en pouvoirs innés, qui ne nécessitent qu'une commande mentale pour être utilisés, et ceux octroyés par Ssrrpt'ck. Dans le cas de ces derniers pouvoirs, il faut adresser une prière au dieu (audible ou inaudible), ce qui prend cinq rounds de mêlée. Les pouvoirs sont semblables à des sorts dans leurs effets, mais il est important de souligner qu'aucun d'eux ne nécessite de composante matérielle, verbale ou somatique, comme c'est le cas pour les sorts humains.**

**Les mages-mouches portent des robes amples en soie d'araignée grise, souvent brodées de mots de pouvoir et d'extraits des Écritures sacrées. Le symbole sacré est un insecte stylisé, porté autour du cou. Les mages-mouches n'ont aucun effet sur les morts-vivants. Leur seule arme est une dague empoisonnée. Tous les mages-mouches portent des bâtons de taille et possèdent le pouvoir inné de changer de taille (voir ci-dessous). Une ruche normale compte cinq mages-mouches, chacun s'occupant d'un aspect différent de la vie ; ces aspects sont détaillés ci-dessous. Chacun des cinq Maîtres a un apprenti vêtu de blanc, qui ne possède aucun pouvoir jusqu'à la mort de son Maître, moment auquel il acquiert tous les pouvoirs anciens de son Maître. Dix ans sont nécessaires pour élever une larve au point où elle peut devenir un représentant de Ssrrpt'ck, si le Maître et l'apprenti sont tués. Les apprentis suivent normalement leur Maître respectif en tout temps. Les Maîtres sont considérés comme étant de niveau 12 pour les besoins du combat, du lancement de sorts et des jets de sauvegarde, à moins qu'un niveau supérieur ne soit requis pour lancer un sort particulier, auquel cas ils le lancent comme s'ils étaient du niveau minimum requis. Tous les mages-mouches ont les pouvoirs innés suivants, équivalents aux sorts indiqués en effet, mais nécessitant seulement un segment pour être lancés par commande mentale :**

***Localiser les insectes* : Comme le sort druidique localiser les animaux, mais seuls les insectes peuvent être trouvés. Utilisable deux fois par jour.**

***Invoquer des Insectes* : Comme le sort druidique du même nom ; utilisable deux fois par jour.**

***Repousser les Insectes* : Comme le sort druidique du même nom ; utilisable une fois par jour.**

***Peste d'Insectes* : Comme le sort druidique du même nom ; utilisable une fois par semaine.**

***Malheur Rampant* : Comme le sort druidique du même nom ; utilisable une fois par mois.**

***Changement de Taille* : C'est un processus par lequel le mage-mouche peut changer de taille, passant de sa taille normale de 4 à une taille approximativement humaine. Cela dure 30 tours. et cela prend un round de mêlée pour se produire. Aucune autre action n'est possible pendant ce temps. Le retour à la taille normale se fait automatiquement après 30 tours, et peut être initié volontairement à tout moment. Le changement de taille ne peut être utilisé qu'une fois par jour. Tout équipement personnel porté ou transporté change également de taille.**

**Indépendamment de sa propre taille, un mage-mouche utilisant ses pouvoirs peut choisir d'utiliser les portées et les zones d'effet telles qu'indiquées dans le *Manuel des Joueurs*, ou de les adapter à la taille des hommes-mouches. Dans ce dernier cas, la durée n'est pas affectée. Comme mentionné ci-dessus, il y a cinq mages-mouches dans chaque ruche, chacun ayant ses propres responsabilités et pouvoirs spéciaux :**

**Maître de l'Attaque** **Le Maître de l'Attaque est responsable des attaques de vengeance contre tous ceux qui ont fait du mal aux insectes, et pour cette tâche, il est équipé d'une large gamme de pouvoirs offensifs : *sommeil* et *Éclair* (deux fois par jour chacun) ; *charme personne, charme animal* et *charme monstre* (peut utiliser deux des trois chaque jour) ; *épée de Mordenkainen* (utilisable quotidiennement) ; *nuage mortel* (deux fois par semaine) ; *sort de mort* et *mot de pouvoir : étourdir* (utilisable chaque semaine) ; *mot de pouvoir : aveugler* (utilisable deux fois par mois) ; et *mot de pouvoir : tuer* (utilisable une fois par mois). Il est souvent en désaccord avec le Maître de la Défense,. le considérant comme timide et lâche ; le maître de la défense, bien sûr, considère son homologue comme un imprudent et un idiot.**

**Maître de la défense**
**La tâche principale du Maître de la Défense est le bien-être des larves de la ruche, mais son influence s'étend à toute la ruche. Son principal allié dans les conflits est le Maître Guérisseur, qui, comme le Maître de la Défense, est très préoccupé par les dommages potentiels à la ruche. Les pouvoirs du Maître de la Défense sont : *bouclier* et *toile* (deux fois par jour) ; *protection contre le bien et le mal, protection contre le feu, protection contre la foudre* et *protection contre les missiles normaux* (trois des quatre utilisables chaque jour) ; *mur de force* et *verrou magique* (utilisables quotidiennement) ; *glyphe de garde, barrière de lames, coquille anti-magie, globe d'invulnérabilité, gardiens et protections, illusion programmée et illusion permanente* (une fois par semaine chacun).**

**Maître Guérisseur**
**Avec le Maître de la Défense, le Maître Guérisseur est responsable du bien-être de la ruche et en particulier des malades ou blessés. Il soutient généralement le Maître de la Défense de la ruche contre les Maîtres de l'Attaque et du Savoir. Il a les pouvoirs suivants : *guérison* (jusqu'à 50 points de vie par jour) ; *enlever la peur* (trois fois par jour) ; *ralentir le poison* (deux fois par jour), *neutraliser le poison, dissiper la magie et dissiper le mal/bien* (chacun une fois par jour) ; *guérir la cécité, guérir la maladie et enlever la malédiction* (chacun une fois par semaine) ; *ressusciter les morts* (utilisable une fois par mois).**

**Maître du Savoir**
**La principale fonction du Maître du Savoir est de rassembler des informations qui peuvent ensuite être vendues au plus offrant, assurant ainsi la solvabilité de la ruche. À cette fin, il soutiendra souvent les politiques du Maître de l'Attaque, y voyant une meilleure chance de fournir de nouvelles connaissances. Le Maître du Savoir a un large éventail de pouvoirs pour l'aider dans son travail, notamment : *détecter le mal, détecter la magie, détecter le charme, détecter la ruse, détecter l'illusion, détecter l'invisibilité et détecter les pièges et fosses* (cinq des sept utilisables chaque jour) ; *parler avec les morts, parler avec les plantes, parler avec les animaux et parler avec les monstres* (trois des quatre chaque jour) ; *localiser les animaux, localiser les objets et localiser les plantes* (deux des trois utilisables chaque jour) ; *connaître l'alignement* (deux fois par jour) ; *trouver les pièges, trouver le chemin, identifier, clairvoyance et clairaudience* (une fois par jour) ; *mur de pierre, langues, contact avec d'autres plans et prédiction de fortune* (une fois par semaine chacun). Le Maître fonctionne également comme un sage de la plus haute catégorie et dispose souvent d'une excellente bibliothèque de référence.**

**Maître Adorateur**
**(Aussi appelé le Maître Religieux) En tant que chef du département spirituel de la ruche, l'autorité suprême est investie dans le Maître Religieux, si elle est investie en quelqu'un, et il est souvent appelé à arbitrer entre les factions dirigées respectivement par les Maîtres de l'Attaque et du Savoir, et les Maîtres de la Défense et du Guérison, tâche qu'il accomplit après avoir consulté Ssrrpt'ck, le dieu des insectes, pour savoir quelle voie est la meilleure. Le Maître Adorateur porte**




Le Maître Adorateur mène tous les services religieux de la ruche, assisté si nécessaire par d'autres flymagi. Il possède les pouvoirs suivants : *bénédiction* et *prière* trois fois par jour ; *cantique* deux fois par jour ; *augure* et *parole divine* une fois par jour chacun ; *divination et exorcisme* une fois par semaine ; communion et expiation une fois par mois. Le Maître Adorateur fait également parfois l'expérience de rêves prophétiques ou d'avertissement.

**Bâtons de Taille**

Chaque flymage possède un bâton de taille. Celui-ci mesure 60 cm de long et 5 cm d'épaisseur (en proportion de la taille du flymage) et est orné de sculptures. S'il est pointé vers un objet ou une personne, le propriétaire du bâton peut l'utiliser pour changer la taille de cette personne ou de cet objet de flyman à taille humaine ou vice-versa. L'effet dure 30 tours et prend un round de mêlée. Les créatures intelligentes qui ne souhaitent pas être changées ont droit à un jet de sauvegarde contre les bâtons. Les bâtons de taille ont de 1 à 20 charges lorsqu'ils sont trouvés, et ils ne peuvent être rechargés que par le Maître Adorateur lors d'un service spécial de culte à Ssrrpt-ck. N'importe quel personnage peut utiliser un bâton de taille ; en obtenir un rapporte 4 000 points d'expérience, et il peut être vendu pour 20 000 pièces d'or.

INFORMATIONS GENERALES

Bien qu'ils soient communément appelés flymen, les Hrrr'l, comme ils se nomment eux-mêmes, ont plus de points communs avec les abeilles et autres insectes sociaux qu'avec les mouches. Leur origine est inconnue, mais ils disent entre eux que le dieu insecte Ssrpt'ck les a créés pour protéger les insectes des prédateurs. La plupart des flymen vénèrent Ssrrpt'ck avec le Maître Religieux comme grand prêtre ; cependant, il est raconté que certains d'entre eux se sont détournés du vrai chemin et vénèrent Lolth, la reine démon des araignées (***Module D3, Vault of the Drow***). En apparence, les Hrrr'l sont tels qu'illustrés, avec une peau noire brillante, des corps humanoïdes et des têtes semblables à celles des mouches. Leurs yeux composés signifient qu'ils ont généralement une mauvaise vision, mais ils compensent cela par...

... compensent cela par un sens extrêmement développé du goût et de l'odorat — à tel point qu'ils sont capables de détecter les ennemis par l'odeur 25 % du temps. Tous les flymen, à l'exception des drones qui sont neutres, sont hermaphrodites ; tous, à l'exception des flyguards et des flymagi, conservent des ailes membraneuses fragiles.

Leurs larves sont sélectionnées dès la naissance pour une classe spécifique, les plus faibles étant rejetés, puis élevées collectivement pour produire des individus identiques — donc tous d'un même type ont le même nombre de points de vie — sauf les flyguards et les flymagi, qui sont élevés individuellement, bien qu'ils aient le même nombre de points de vie chacun. Chaque flymage ou flyguard est élevé par le flyman qu'il remplacera finalement.

Les drones vivent jusqu'à l'âge de 30 ans ; les artisans 40 ans, les guerriers 30 ans, les flyguards 50 ans et les flymagi jusqu'à 80 ans. Après cela, ils sont tués et envoyés aux cuisines ; ce sort attend également tout flyman trop malade ou blessé pour que le Maître Guérisseur puisse aider.

Les Hrrr'l ont leur propre langue composée de sifflements, bourdonnements et clics ; il est quasi certain à 99 % qu'un humanoïde essayant d'apprendre la langue échouera. Les flyguards peuvent en plus parler le commun et le neutre loyal ; les flymagi parlent ces langues et jusqu'à cinq autres. Tous les flymen peuvent communiquer avec les insectes, même géants. Les Hrrr'l font grand usage des insectes comme animaux domestiques et autres, ces insectes étant toujours bien traités et consistant principalement en scarabées de bât et guêpes montées.

Les Hrrr'l vivent dans des ruches autonomes avec généralement peu d'associations entre elles. Ces ruches sont généralement creusées dans la roche ou formées à partir d'une sécrétion semblable au béton et se composent d'une série de chambres reliées par des passages, le tout étant souvent richement décoré et sculpté. Toutes les ruches ont la même organisation sociale, composée de trois classes principales dirigées par deux conseils. L'autorité ultime dans une ruche est le Cinq, un conseil de flymagi composé des Maîtres Attaque, Défense, Guérison, Connaissance et Religieux ; sous celui-ci se trouve le Quinze, composé de flyguards, responsables des aspects militaires de la vie de la ruche, et en dessous de ceux-ci, par ordre décroissant de statut, viennent les Cinq-Cents (guerriers), le Mille (artisans), et les Dix-Mille (drones).

Les flymen sont généralement extrêmement polis et impitoyables, en particulier en ce qui concerne le bien-être de la ruche — en fait, on dit que pour quelqu'un de bien élevé, il n'y a rien d'aussi exquis que d'entendre les excuses d'un flyman alors qu'il vous poignarde dans le dos. Les Hrrr'l ont un ensemble complexe de lois et coutumes qui régulent tous les domaines d'activité, par exemple, il existe un système d'accents, d'intonations, d'honorifiques et de gestes utilisés dans la conversation qui varient selon qui s'adresse à qui, l'heure du jour, et la phase actuelle de la lune. Ces lois s'étendent même à réguler la lutte de pouvoir entre le Cinq et le Quinze, qui est une caractéristique de la vie dans la plupart des ruches. La ruche passe toujours en premier pour un flyman, et sa sécurité est plus précieuse même que l'honneur individuel — certainement aucun Hrrr'l n'hésiterait à donner sa vie pour elle.

Les flymen se préoccupent du bien-être des insectes, et nombreux sont les fermiers dont la ferme s'est effondrée à cause des vers à bois après avoir tué des insectes qui mangeaient ses cultures ; ils ont la fonction secondaire de fournisseurs d'informations. Leur petite taille et leurs contacts parmi les insectes sont précieux pour l'espionnage et autres activités néfastes, et ils maintiennent des liens étroits avec la Guilde des Sages ; ils se vantent qu'il n'y a aucune information qu'ils ne peuvent fournir si le prix est juste.

Leur sélection et élevage sélectifs conviennent idéalement à chaque membre de la ruche pour sa tâche attribuée ; généralement, ils ont peu de désir de faire autre chose. Ainsi, les artisans ont tendance à être principalement intéressés par la fabrication, les guerriers par le combat et les drones par pratiquement rien. Cette tendance est moins prononcée chez les Cinq et les Quinze, bien que les différents Maîtres semblent souvent quelque peu stéréotypés.

Ceci est donc la ruche typique, trouvée dans les zones tempérées. Deux autres types principaux de flymen pourraient être rencontrés ; les Northflies et les Sandfli...

NORTHFLIES

Les Arr'hrrr'l (comme ils sont connus) vivent loin au nord des terres tempérées habitées par les flymen normaux et sont rarement vus ailleurs que dans leurs terres natales, où ils vivent dans des ruches creusées dans les glaciers des champs de glace polaires. Les Arr'hrrr'l ont un ordre social différent de celui des flymen plus normaux, consistant en groupes tribaux habitant un complexe de grottes de glace plutôt qu'une véritable organisation de ruche comme décrit ci-dessus. Une tribu normale se compose d'un flymage, de flyguards, de quarante guerriers, de cent artisans et de deux cents drones. À part le flymage, les différentes classes sont exactement les mêmes que celles décrites ci-dessus pour les Hrrr'l normaux. Le northfiymage a des pouvoirs innés sur les insectes et sur sa propre taille comme décrit pour les flymagi normaux, et en plus les pouvoirs suivants : *tempête de glace* (utilisable deux fois par jour) ; *mur de glace et cône de froid* (utilisable une fois par jour chacun) ; *sphère glaciale d'Otiluke* (hebdomadaire). Sinon, il se conforme aux statistiques pour les flymagi.

Tous les northflies se comportent à tout moment comme si un sort de résistance au froid leur avait été jeté. Ils s'habillent généralement de vêtements en soie d'araignée de divers types, les guerriers portent une armure en chitine et les flyguards en métal ; ils sont armés de lances de jet et d'épées longues. Les relations avec les autres flymen sont cordiales, sauf en ce qui concerne les sandflies qui sont au mieux considérés avec suspicion. Les Arr'hrrr'l sont vulnérables au feu ou à d'autres at- taques de chaleur ; les attaques utilisant cela ont un malus de -2 aux jets de sauvegarde et infligent +1 point de dégât sur chaque dé lancé.




SANDFLIES

Les Kek'hrrr'l sont basés dans les vastes déserts du monde, mais parcourent de grandes distances en quête de commerce et de pillage. Ils sont considérés avec méfiance par les flymen normaux comme étant sans honneur, mais entre eux, ils ont des coutumes et...

lois ; c'est seulement envers les étrangers qu'ils se comporteront mal. L'emplacement de leur ruche-mère est inconnu, tout comme son existence, car seuls des groupes de guerre ou de commerce sont observés ; ceux-ci sont en fait pratiquement identiques car les commerçants sont toujours à la recherche d'une augmentation des profits. Le groupe typiquement rencontré a la composition suivante : un mage-mouche, deux gardes-mouches, quarante guerriers, et divers scarabées de transport, guêpes montées, etc.Le mage-mouche des sables est la seule classe qui diffère des mouches normales, et cela uniquement dans ses pouvoirs. Il possède les pouvoirs innés normaux, mais ses pouvoirs spéciaux sont : produire des flammes et se protéger des flammes (chacun utilisable trois fois par jour) ; piège de feu et boule de feu (deux fois par jour) ; vague de feu, charme de feu, bouclier de feu et produire du feu (quotidiennement) ; et frappe de flamme (hebdomadaire). Kek'hrrr'l préférera mourir plutôt que de révéler l'emplacement de leur ruche-mère — même s'il est charmé, commandé, etc. une compulsion mentale pour protéger leur ruche les fera mourir. Ils sont vulnérables au froid, et les attaques utilisant cela sont à -1 pour tous les jets de sauvegarde et +½ point de dégâts par dé supplémentaire lancé. (Ignorez tout demi-point de dégât en excès.)

NOTES POUR LES AVENTURIERS ET MDS

1 : Un sortilège permettant de reproduire les pouvoirs de changement de taille des gardes-mouches et des mages-mouches est donné ci-dessous. Ce sortilège devra être recherché par tout personnage souhaitant l'utiliser de manière normale. Il s'agit d'un sort de quatrième niveau pour les utilisateurs de magie, de troisième niveau pour les clércaux.

**SIZE-CHANGE** (Alteration) Reversible
**Level:** *4th magic user, 3rd clerical*
**Range:** *Touch*
**Duration:** *30 turns*
**Area of Effect:** *1 person or object*
**Components:** *V, S, M*
**Casting Time:** *4 segments*
**Saving Throw:** *Negates. (Only unwilling victims need roll.)*

Lorsqu'il est lancé, ce sortilège fait rétrécir la personne ou l'objet touché par un facteur de 144 — ainsi, un humanoïde de 1.80m de hauteur rétrécierait à 1.27cm de hauteur — et reste à cette taille pendant 30 tours (ou jusqu'à être dissipé). Tout vêtement ou effet personnel est également réduit. Le composant matériel est une petite tige télescopique de 15 cm de long, qui doit être comprimée ou étendue selon le besoin. le sort est lancé. Il peut être réutilisé, mais coûte initialement 1 000 gp et doit être fabriqué par un bijoutier ou un artisan qualifié. Une créature intelligente ne souhaitant pas être changée de taille a droit à un jet de sauvegarde.

2 : Les têtes des hommes-mouches sont faites d'un matériau chitineux suffisamment solide pour que leurs têtes puissent être creusées et utilisées comme masques rudimentaires, qui seront suffisamment bons pour tromper les hommes-mouches tant que quelque chose est utilisé pour masquer l'odeur du porteur. De tels masques durent de 11 à 20 tours avant de se désintégrer. Chaque fois qu'un masque comme celui-ci est utilisé, il y a 5 % de chances de contracter une sorte de maladie.

3 : Les aventures peuvent être commencées en utilisant les situations initiales suivantes :

a) Le groupe est approché pour des informations, ou a besoin d'un homme-mouche pour leur dire un morceau d'information désiré.

b) Le groupe est attaqué pour cruauté envers les insectes.

c) Le groupe est recruté pour participer aux intrigues de la ruche, en tant que gardes du corps ou assassins. (NB : les groupes de type 'hack and slash' auront généralement des moments peu fructueux dans les ruches.)

# The Hive of the Hrrr'l

by Daniel Collerton

***Ce scénario doit être lu en conjonction avec les Flymen (Hommes-mouches) décrits dans Fiend Factory. Il peut être utilisé pour des aventures avec un groupe de n'importe quelle force et niveau, car c'est au Maître du Jeu de définir l'objectif de l'aventure. Par exemple, un groupe de bas niveau pourrait entrer dans la ruche pour obtenir des informations, tandis qu'un groupe de haut niveau pourrait être invité dans la ruche dans le cadre d'une intrigue au sein de la communauté des flymens.***

## HISTORY OF THE HIVE

Il y a cinq cents ans, lors du Jihad entre les ruches K'kzzt'ck et T'cksz, un groupe d'hommes-mouches fatigués du conflit partit pour former une nouvelle ruche dans une région lointaine. Celle-ci se développa lentement sur trois cents ans, étendant son pouvoir sur tous les insectes de la zone. Cependant, les hommes-mouches s'étaient détournés du Vrai Chemin et opprimaient les insectes au lieu de les aider. Cela mit en colère Ssrrpt'ck, le Dieu des Insectes, qui décima neuf dixièmes de la ruche avec une maladie qui ne s'arrêta que lorsque le Maître Religieux s'offrit en sacrifice. Les deux cents dernières années ont vu la guérison. Des liens avec d'autres ruches furent établis, la ruche ayant précédemment été isolée. La première instance où la ruche fournit des informations remonte à 200 ans, et c'est cela qui a conduit à la richesse actuelle de la ruche. La ruche est actuellement en paix, même les fermiers locaux étant en bons termes avec elle grâce à un mélange de menaces et de pots-de-vin.

## NOTES FOR THE DM

1. La température dans la ruche est d'environ 21° C
2. Il y a une odeur âcre et moisie dans toute la ruche.
3. Les murs, les sols et le toit sont en grès brut, sauf indication contraire.
4. Il y a peu de portes dans la ruche, la plupart des ouvertures étant recouvertes d'écrans en peau de drone. Les portes qui existent ne nécessitent pas de jets pour être ouvertes, sauf si elles sont verrouillées.
5. La ruche est éclairée par des lampes métalliques ornementales (en acier dans la plupart des zones, en argent dans les chambres des gardes-mouches et mages-mouches) qui brûlent de la cire d'abeille et sont entretenues par la Guilde des Gardiens de Lampes. On en trouve une tous les 6m dans toute la ruche.
6. La pierre à travers laquelle la ruche est creusée est protégée par Ssrrpt'ck et n'est pas affectée par les sorts.
7. En raison des éclaireurs insectes autour de la ruche, les Hrrr'l seront conscients de 90% des groupes qui approchent. Ces groupes seront rencontrés par une patrouille d'un garde-mouche et de 20 guerriers qui escorteront soit le groupe dans la ruche, soit les persuaderont de partir. Le fait de ne pas obéir à la patrouille provoquera l'alerte de la ruche et l'enquête du Maître d'Attaque.
8. Tous les éléments sont décrits tels qu'ils apparaissent à un homme-mouche d'un 1.27cm de hauteur, donc un couloir de 6 mètres de large est, en réalité, seulement d'environ 4.50 mètres de large.
9. Les passages sont généralement aussi hauts qu'ils sont larges, et les pièces font 6 mètres de haut, sauf indication contraire.
10. Il n'y a ni nuit ni jour dans la ruche — la population travaille et dort en quarts de 8 heures, donc les couloirs et les pièces sont toujours bondés.
11. Il n'y a pas d'objectif en tant que tel dans ce module ; plutôt, il fournit une base sur laquelle des aventures peuvent être construites. Le plus grand succès viendra aux groupes prenant part aux intrigues abondantes dans la ruche ; même les groupes de bas niveau peuvent passer un moment rentable s'ils s'allient avec l'une des factions puissantes.
12. Les meubles dans la ruche ne sont normalement pas en bois, mais en os ou en chitine. Les vêtements sont en soie d'araignée.
13. Tous les insectes dans la ruche sont normaux, mais apparaissent aux hommes-mouches comme étant de taille géante, et sont traités comme tels.
14. La ruche est située sur le côté d'une falaise en grès dans une région sauvage.
15. Sauf indication contraire, toutes les pièces de monnaie, gemmes, etc. sont des pièces de monnaie, gemmes, etc. des hommes-mouches. 3 000 000 pièces de monnaie des hommes-mouches sont équivalentes à une pièce de monnaie normale. La valeur réelle de toute gemme, etc. est donnée entre crochets ; dans la ruche, elle semblera plus précieuse car elle paraît plus grande.
16. Le mot de commande pour les drones de la ruche est Kzzt'ck 'nt.
17. MM désigne un monstre du Manuel des Monstres de TSR ; DMG, un objet de leur Guide du Maître de Donjon.

## ENCOUNTERS

### OUTSIDE THE HIVE

If the party has escaped detection there is still a 10% chance per turn that an encounter will occur. If an encounter takes place, roll 1d20:

| Die Roll | Type of Encounter |
|---|---|
| 1-14 | 1 flyguard + 20 warriors on patrol. |
| 15-17 | Sandfly trading caravan, consisting of 1 sandflymage, 2 flyguards, 40 warriors, and 20 bombardier beetles. |
| 18-19 | Master Attack, 3 flyguards, 40 warriors; raiding some insect-hater. |
| 20 | Master Knowledge + 2 flyguards on spying mission. |

Caravans will carry goods worth 1,000 gp and weighing 0.5 kg. Patrols and Masters will generally investigate parties, while caravans will try to avoid them and gain the safety of the hive.

### INSIDE THE HIVE

Normal probability of encounter occurring; if it occurs, roll 1d20 to determine type:

| Die Roll | Type of Encounter |
|---|---|
| 1-10 | 11-20 drones. |
| 11-15 | 11-20 artisans. |
| 16-17 | 1-8 off-duty warriors, looking for excitement. |
| 18 | Patrol: flyguard + 10 warriors. |
| 19 | Flyguard. |
| 20 | Master — roll d8 for type: 1-2 Master Attack + 5 warriors; 3-4 Master Defence + 5 warriors; Master Knowledge + 5 artisans; 6 Master Healing + 5 artisans; 7-8 Master Religious. |

Flymen will ignore the party unless on patrol, or seeing suspicious behaviour.

## KEY

### 1. Entrance, Guard Posts and Maze

Entry is through a stone door 40' square. This is operated by winches in the west alcove, otherwise requiring a *bend bars* roll to open. It is camouflaged, and counts as concealed when shut. Each alcove contains 10 warriors with the west alcove also having a flyguard. Parties wishing to enter the hive must identify themselves, be shrunk by the flyguard's *Size Rod,* hooded and led through the maze into the hive. If attacked the flymen fight a delaying action while two warriors go for help, which takes two turns to arrive, in the form of the Master Attack and warriors. The maze is merely to delay invaders, allowing time to organise a defence.

# MONSTER MADNESS

*April comes but once a year, and when it does it usually brings some tomfoolery. To celebrate,* Albie Fiore *selects some of the more eccentric monsters to have graced the* White Dwarf *letter-box.*

## BONACON

**by David Taylor**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1—30 |
| Armour Class: | 7 |
| Movement: | 15" |
| Hit Dice: | 1d4 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 1 butt for 1d4, plus special |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Animal |

Le bonacon est un membre de la famille des bovidés et ressemble quelque peu à un Texas Longhorn. S'il est attaqué ou effrayé, il se défend en tournant sa queue vers l'ennemi et en lâchant des vents d'une puissance dévastatrice. Quiconque se trouve dans un cône de 6m x 6m x 18 m partant de son arrière sera renversé et tué par la puanteur à moins de réussir un jet de sauvegarde contre le poison. Même ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde seront repoussés d'un mouvement et rendus impuissants pendant 1 à 10 rounds de mêlée à cause de vomissements sévères. Le bonacon peut également attaquer en donnant des coups de tête de la manière habituelle. Les bonacons sont des bêtes sauvages, généralement rencontrées en petits troupeaux appelés ensembles de vents.Il existe également une sous-espèce très rare connue sous le nom de pegaso-bonacon. Celui-ci possède des ailes semblables à celles d'un Pégase, poussant sur ses avant-quarts, et utilise ses explosions de flatulences vers l'arrière pour effectuer des décollages assistés par fusée. Il se déplace à une vitesse de 54m lorsqu'il vole.



## LLORT

**by Andrew Key**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1—12 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 6d8 + 6 |
| Treasure: | D |
| Attack: | 2 claws, 1d4+4 each; 1 bite, 2d6. |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Low |



Cette créature est en réalité un troll affecté par le nilbogisme (voir le nilbog dans White Dwarf 6). Comme le nilbog, lorsqu'il est frappé, il gagne des points de vie équivalents à la quantité de dégâts qu'il aurait normalement subis. Cependant, contrairement à la capacité régénérative normale d'un troll, le llort possède une capacité dégénérative qui commence à opérer trois tours après avoir été frappé pour la première fois. Grâce à cette capacité, le llort perd 3 points de vie par tour jusqu'à ce qu'il atteigne zéro et meure, bien qu'il puisse ensuite être ramené à la vie en le frappant ou en lui versant du poison dans la gorge (il commencera immédiatement à se dégénérer à nouveau à moins d'être brûlé ou immergé dans de l'acide, ce qui lui permet de conserver ses points de vie jusqu'à ce qu'il soit frappé par une arme normale à nouveau). L'effet global de ceci est de rendre un llort terrifié par les armes jusqu'à ce qu'il soit frappé, après quoi sa vie devient une course désespérée pour inciter les aventuriers (ou d'autres créatures) à continuer à le frapper et, de préférence, à le brûler. (Il manque de courage pour continuer à se cogner la tête contre un mur car il ressent toujours la douleur.)

## TODAL

**by Marcus Barbor**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 8 (about that of a musty sofa) |
| Movement: | Special |
| Hit Dice: | Not applicable |
| Treasure: | Nil — but may give gifts or bribes |
| Attack: | Special |
| Alignment: | Chaotic, unbelievably so |
| Intelligence: | High |

Le todal est un agent d'un diable envoyé pour punir les malfaisants de ne pas faire autant de mal qu'ils le devraient. Il ressemble à une masse gluante ; fait le bruit d'un lapin qui crie ; et sent comme des pièces anciennes non ouvertes. L'autre moitié est pire !
Il est fait de lèvres et donne l'impression d'être mort depuis au moins une douzaine de jours. Il se déplace comme des singes et des ombres. Le todal ne peut pas être tué mais il se tue lui-même en dormant , Il émane une aura de froid et effraie même les pieuvres à mort.
Le todal n'apparaît jamais comme un vagabond; le plus souvent, son arrivée est présagée par un événement inhabituel — réincarnation, une série de 20 au combat, une carte de tarot, etc. Tous les joueurs doivent faire un jet de sauvegarde comme pour un rayon de mort contre son aura de froid et comme pour des baguettes contre la peur. Les personnages reçoivent +1 pour chaque point de sagesse au-dessus de 10 dans leur sauvegarde contre la peur. Ceux avec une sagesse de moins de 6 qui..



échouent à se protéger contre la peur, doivent relancer le dé pour se protéger de la mort ou de la terreur. L'échec à se protéger contre le froid ou la peur entraîne une paralysie jusqu'à ce que le todal parte et un point de constitution est perdu de manière permanente. Le todal est plus préoccupé par les chaotiques bien qu'il puisse soudoyer, cajoler ou menacer les loyaux et les neutres pour changer d'alignement (pas besoin de lancer le dé pour la mort ou la folie s'ils le font), les Chaotiques doivent convaincre qu'ils ont été acompli une quête vraiment et fortement chaotique. Même ceux qui le convainquent et ceux qui changent d'alignement peuvent recevoir un cadeau qui aura une forte probabilité d'avoir un effet secondaire désagréable. Ne pas accomplir la quête peut provoquer le retour du todal pour une rétribution exacte. Il attaque en gloussant ce qui est pire que les blaireaux. De 1 à 4 points sont soustraits de la constitution de la victime et sont permanents. Il peut être repoussé par les clercs comme si c'était un vampire ; par les guerriers et les voleurs par un coup d'épée loyale et par les utilisateurs de magie avec des sorts bien qu'il se sauvegarde comme un clerc/MU de niveau 12. Le todal hésite à attaquer les personnages loyaux ou neutres puisqu'il devra se retirer immédiatement pour se purger de l'infection non chaotique.Le todal communque télépathiquement donc les conversations ne peuvent pas être entendues sauf par les personnages ayant cette capacité.

# TALI MONSTER

## by Craig Edwards

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **1** |
| **Armour Class:** | **0** |
| **Movement:** | **2"** |
| **Hit Dice:** | **7d8** |
| **Treasure:** | **Z** |
| **Attack:** | **1 every 2 melee rounds for 2d8 plus special** |
| **Alignment:** | **Lawful evil** |
| **Intelligence:** | **Very** |

Il n'y a qu'un seul Monstre Tali. Il mesure 4.50 m de haut et pèse 1 600 kilos. Sa peau est jaunâtre, très grasse et couverte de verrues et d'acné. Il est extrêmement gros. Caché dans les plis de graisse se trouve son trésor. Parce qu'il est si gros, il ne peut pas se déplacer sans l'aide de 35 gobelins, qui l'accompagnent toujours. Ces gobelins portent les masses de graisse au-dessus de leurs têtes. Suivant le Monstre Tali, il y a un cheval et une charrette conduite par un hobgobelin. Dans la charrette, il y a 150 pioches. Ceux-ci sont utilisés pour soutenir la graisse lorsque les gobelins doivent se reposer, ce qui se produit toutes les deux heures. Le Monstre Tali n'a pas de sorts, mais il est magique — d'où sa Classe d'Armure. Lorsqu'on l'attaque le Monstre Tali, avec une arme contondante celle ci a 30 % de chances de rebondir sur la graisse ; une arme tranchante, 20 % de chances de rebondir ; et une arme perçante a 25 % de chances de glisser sans danger le long de la peau à cause de la graisse. Si ils sont surpris, il y a 40 % de chances que les gobelins perdent leur prise.



Si cela arrive, alors les 35 gobelins seront écrasés à mort. Les adversaires du Monstre Tali peuvent choisir d'attaquer les gobelins. Une fois les 23 gobelins les plus proches du bord de la graisse tués, les amas de graisse s'effondreront sur les autres, les écrasant ou les asphyxiant. Le Monstre Tali peut attaquer avec l'une de ses énormes poings, ou avec son arme souffle qui sent l'ail, le whisky et le tabac. Le souffle affecte une zone de 3 m large, 3m de haut et 6m de profondeur. Tout personnage échouant à son jet de sauvegarde sera nauséeux pendant 2 à 5 rounds de mêlée et combattra avec un malus de -3 à l'attaque. Comme son trésor est caché dans les plis de graisse, il n'y a que 30 % de chances de trouver quelque chose à moins que la graisse ne soit enlevée. Les gobelins peuvent poser la créature pour leur permettre d'attaquer, mais seulement la moitié d'entre eux peuvent sortir pour combattre au premier round de mêlée ; un autre quart arrive pour le deuxième round de mêlée et le reste arrive pour le troisième. Bien sûr, cela laissera le Monstre Tali temporairement échoué, bien qu'il puisse encore combattre. La nourriture préférée de la créature est le demi-elfe bouilli, mais il mange aussi de la viande d'elfe à cause de la valeur de statut que cela lui confère aux yeux des gobelins.

# DUNGEON MASTER

## by Malory Nye

| | |
|---|---|
| **No. Appearing:** | **1** |
| **Armour Class:** | **4 (*Chainmail* and *Judges Shield*)** |
| **Movement:** | **12"** |
| **Hit Dice:** | **As many as he likes** |
| **Treasure:** | **Perhaps a *1st Edition Greyhawk*?** |
| **Attack:** | **Special** |
| **Alignment:** | **Tends to chaotic evil** |
| **Intelligence:** | **?** |

Le maître du donjon est un humanoïde à l'air méchant avec des yeux perçants et une tête pointue qui déteste toutes les formes de vie — en particulier les personnages qui gagnent des niveaux. Il a des tendances particulièrement désagréables. Il y a 30 % de chances qu'un maître du donjon suive un groupe à travers le donjon, leur disant ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas faire, et s'ils font quelque chose contre sa volonté, il menace généralement de réduire leur prérequis principal de 4 ou de changer leur alignement. Sa pire tendance est son insistance à lancer des dés magiques deux fois pour des monstres errants chaque fois qu'un joueur ne serait-ce que s'il se mouche. D'autres formes d'attaque incluent la redoutée lecture des règles qui doit être traitée comme un sort de sommeil. S'il est attaqué physiquement, il consultera ses matrices et fera de son mieux pour confondre ses attaquants avec des irrélevances, telles que le fait que la 3ème loi de Newton interdit l'utilisation d'une arme à deux mains dans un rayon de 3 mètres. Bien qu'il prétende connaître l'ensemble de la disposition du donjon, il n'est jamais disposé à dire quoi que ce soit à quiconque et semble souvent se perdre lui-même. (Il se murmure qu'il ne sait probablement rien du tout.) 'Sommeil, charme, froid, ... eh bien, en fait aucun sort ne l'affecte à moins que vous ne puissiez le convaincre du contraire, et toutes les armes ne font que la moitié des dégâts. Il est sensible aux pots-de-vin d'au moins 500 po — à traiter comme un sort de charme sur la personne avec un bonus pour des prix plus élevés.




*Commentaires* : Le bonacon est assez simple, pour ainsi dire. J'aime particulièrement le nom collectif pour le troupeau. (D'ailleurs, j'ai pensé qu'il serait assez intéressant de trouver des noms collectifs pour certains des monstres officiels de D&D, par exemple un club d'ogres. Les lecteurs sont invités à envoyer leurs suggestions, les meilleures seront publiées. Les récompenses seront les mêmes que pour les monstres publiés dans Fiend Factory, c'est-à-dire une copie gratuite du magazine White Dwarf, ou votre abonnement prolongé d'un numéro. Veuillez envoyer vos suggestions avant le 1er juin.) Le Monstre Tali serait probablement le plus amusant à rencontrer. Je peux imaginer des aventuriers jaillissant sans cesse dans des tentatives répétées de surprendre les gobelins. J'ai volontairement omis les Monster-marks, et laisse à la discrétion de chaque MD de décider si et comment utiliser la sélection de ce mois. Pour ceux d'entre vous qui se demandaient ce qu'est le Monstermark, l'original a maintenant été republié dans The Best of White Dwarf — Articles. ■

*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue, a D&D mini-scenario for a 5-6th level party . . .*

# The Black Manse



Dans une petite ville agricole située dans une campagne vallonnée, les habitants semblent inhabituellement déprimés. La ville était manifestement prospère autrefois, mais des temps difficiles semblent être arrivés, ce qui est étrange car la campagne est riche en cultures. Autour de la ville, les aventuriers peuvent entendre certaines des rumeurs suivantes : La ville était sous la protection d'un baron bienveillant et gentil, mais depuis le retour de son fils aventurier, les choses ont changé. Les compagnons nains du fils viennent maintenant et extorquent des impôts écrasants aux habitants de la ville et leur punition pour toute opposition est extrêmement sévère. Le fils a traversé la ville sur sa route vers le manoir lorsqu'il est revenu. C'est un jeune homme séduisant et était en compagnie de 12 nains. L'ancien maire est allé au manoir du baron, mais est revenu en imbécile sans esprit. Rien n'a été vu du baron ou de ses hommes depuis le retour du fils. Ceux qui ont eu le courage de s'approcher du manoir ont été effrayés par les sons qu'ils ont entendus, qui leur semblaient être ceux d'un asile de fous. Le manoir est situé à environ un mile et demi de la ville. À l'intérieur se trouvent le fils et ses amis qui apparaissent comme des nains en raison de leurs pouvoirs illusoires, Ils sont en fait :

## DREAM DEMONS
by Phil Masters

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–12 |
| Armour Class: | 2 |
| Movement: | 8"/12" |
| Hit Dice: | 2d8+3 |
| Treasure: | Nx3; Qx2 |
| Attack: | Two wings for 1d4 each |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Average |
| Monstermark: | 93.33 (level V in 12 levels) |

Les démons des rêves sont similaires aux quasits en nature et en force. Cependant, ils se spécialisent dans la magie des illusionnistes (et sont très occasionnellement accordés aux illusionnistes de haut niveau mauvais chaotique en tant que familiers). Ils sont généralement rencontrés seuls, mais parfois en petits groupes.

Leur apparence naturelle est celle d'un squelette noir de 45 cm avec d'énormes ailes de papillon magnifiques, mais ils peuvent projeter une puissante illusion à volonté pour apparaître comme n'importe quelle créature de taille inférieure à celle d'un humain. Si elle est dissipée, cette illusion peut être reformée en un tour (considérez toute la magie du démon des rêves comme un pouvoir de septième niveau). Quelle que soit leur apparence, cependant, ils attaquent avec les bords tranchants comme des rasoirs de leurs ailes



Les démons des rêves ne sont généralement résistants à la magie qu'à hauteur de 15%, mais cela passe à 50% contre les sorts des illusionnistes, et ils sont immunisés contre les sorts suivants : *invisibilité, force phantasmagorique, jet de couleur, hypnotisme* (toutes formes), *ESP* (toutes formes), *terrain hallucinatoire et tueur phantasmatique*. Le démon des rêves peut utiliser à volonté la *ventriloquie* et les *lumières dansantes ; la force phantasmatique et le motif hypnotique* trois fois par jour (le motif étant projeté à partir des couleurs de ses ailes) ; et les sorts d'illusionniste suivants une fois par jour chacun : *réflexion du regard, invisibilité, création mineure et labyrinthe*. En outre, le démon des rêves peut faire une tentative, avec une probabilité de succès de 50%, de prendre le contrôle de toute ombre (*voir le Manuel des Monstres*) rencontrée.

---

Ils sont les serviteurs du fils qui n'est également pas ce qu'il paraît être. Transformé pour ressembler au fils original qu'il a tué, voici le nouveau seigneur du manoir — un...

## INCUBUS
by Roger E. Moore

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 2 |
| Movement: | 12"/15" |
| Hit Dice: | 7 |
| Treasure: | G,X |
| Attack: | 2 claws for 1d4 each or by weapon type |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Exceptional |
| Monstermark: | 1094.85 (level XI in 12 levels) |

Les incubes sont les homologues masculins des succubes et, comme ces dernières, sont des démons solitaires. Sous sa forme naturelle, un incube apparaît comme un homme grand et séduisant, bien que doté de petites cornes et de crocs, et d'une grande paire d'ailes écailleuses et reptiliennes poussant sur ses épaules. L'incube dispose d'un puissant assortiment de sorts et de capacités pour l'assister dans la création de chaos et de chagrin partout où il va. Il peut, changer de forme (uniquement en une forme humanoïde de la même taille et du même poids), immobiliser une personne, avoir claivoyance, utiliser la perception extrasensorielle, devenir éthéré et causer la confusion à volonté, un pouvoir par round. Il peut également tenter d'invoquer un démon de type III (60 %) ou un démon de type IV (40 %) avec 70 % de chances d'ouvrir avec succès le portail, mais doit en quelque sorte récompenser le démon appelé et est donc réticent à le faire. Une fois par jour, un incube peut également provoquer la folie par contact (jet de sauvegarde contre le sort à -4) ; la folie produite est à 90 % susceptible d'être une manie homicide (*voir le Guide du Maître de Donjon pour les détails*). En tant que type de démon, les incubes ont d'autres pouvoirs en commun avec toute la démonologie. Ils ont une résistance à la magie de 75 % et sont immunisés contre les armes normales ou en argent. Des armes d'une puissance de +1 ou plus sont nécessaires pour les toucher. Un incube a une infravision jusqu'à 36 m, une forme spéciale de télépathie permettant la communication avec tout être intelligent, et une résistance à diverses attaques — l'acide inflige des dégâts complets ; le froid, l'électricité (foudre), le feu (dragon, magique) et le gaz (poison, etc.), la moitié des dégâts ; les armes en fer, les missiles magiques et le poison, des dégâts complets.



**L'incube est également psionique, avec une capacité psionique de 200, et des modes d'attaque de C et E, et des modes de défense G et I. Il y a 10 % de chances qu'une banshee (*voir le Manuel des Monstres*) soit trouvée en compagnie d'un incube, sinon l'incube est généralement seul.**

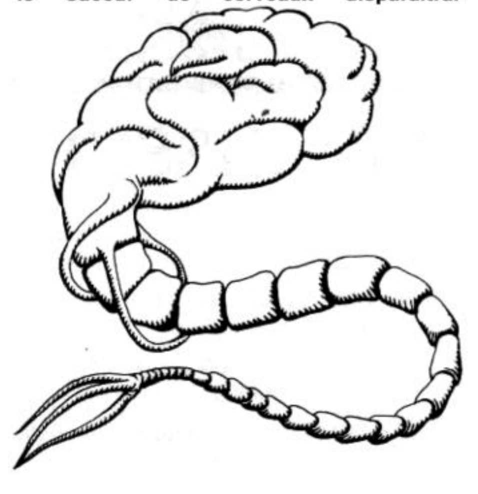
À son arrivée au manoir, l'incube, tout en semblant saluer le baron, a utilisé son pouvoir de provoquer la folie. Le baron souffre maintenant de manie homicide et est enfermé dans une cellule au niveau inférieur du manoir. Il est assis tranquillement dans sa cellule, mais autour de lui règne le chaos. Les autres cellules sont occupées par ses anciens hommes, au nombre de 20, qui sont tous devenus des imbéciles gémissants, hurlant et criant. Trois sont encore sous le contrôle de certaines étranges créatures de l'éther que le 'fils' a déchaînées parmi les prisonniers...

# BRAIN SUCKERS

**by John R. Gordon**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–3 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 6″ |
| Hit Dice: | 1d8+1 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | 2 per round, both special |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Highly |
| Monstermark: | Inapplicable (suggest level III in 12 levels) |

Le suceur de cerveaux ressemble à un gros cerveau gris visqueux, toujours palpitant, qui est attaché à une vrille ressemblant à une moelle épinière encasée dans des vertèbres rouges et visqueuses. Il se déplace en ondulant cette vrille et peut ramper à plat sur le sol ou se tenir en position verticale. Il mesure environ 1 mètre 80 de long. Il peut être trouvé soit sur le Plan Matériel Primaire soit dans le Plan Éthéré. Il se tapit, attendant sa proie qui doit posséder au moins une intelligence animale, afin de pouvoir se nourrir d'elle. Il possède deux modes d'attaque : une attaque psionique (il dispose de 160 points psioniques, récupérables au taux de 12 par heure, et tous les modes d'attaque/défense) ; ou une attaque par succion. Lorsqu'il utilise son attaque par succion, si le jet est réussi, la victime doit faire un jet de sauvegarde contre son intelligence sur 3d8. Si elle échoue à sauvegarder, le suceur de cerveaux disparaîtra.



Une fois entré dans le corps de la victime et tentant de s'en emparer, cette dernière doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie — si elle réussit, cela signifie que le suceur de cerveaux a pris le contrôle complet de l'esprit de la victime et de tous ses pouvoirs pour seulement 1 à 4 tours ; si elle échoue, le suceur de cerveaux a pris le contrôle aussi longtemps qu'il le désire. Le suceur de cerveaux peut utiliser ses pouvoirs psioniques à l'intérieur de son hôte et pour protéger son hôte. Une fois par semaine, la victime peut tenter de se libérer — elle doit lancer 1d10 dans le but de faire un résultat supérieur à la différence d'intelligence entre elle-même et le suceur. Si elle réussit, le suceur de cerveaux se matérialisera à l'extérieur de son corps et tombera au sol, mort. Il se dématérialisera ensuite lentement vers le Plan Éthéré. Si l'hôte est tué, le suceur de cerveaux se rematérialisera à l'extérieur du corps, subissant 1d8 de dégâts dans le processus. Il s'enfuira généralement ou s'en ira vers le Plan Éthéré pour récupérer. Le suceur de cerveaux peut quitter son hôte quand il le souhaite, causant 1d8 de dégâts lorsqu'il le fait et étourdissant l'hôte pour 10 à 30 segments, mais attend généralement d'avoir réduit l'intelligence de son hôte à 4 en se nourrissant de lui au taux de 1 point d'intelligence par mois. Lorsque l'intelligence de l'hôte est réduite à 4, le suceur doit quitter l'hôte qui sera alors devenu un lunatique bavard. L'hôte peut combattre le suceur de cerveaux psioniquement et s'il parvient à le tuer, soit psioniquement, soit en se libérant comme décrit ci-dessus, il récupérera de 1 à 8 points d'intelligence tant que cela ne dépasse pas son score original. Le suceur de cerveaux peut voyager vers et depuis le Plan Éthéré à volonté une fois par tour.

Le seul autre occupant du manoir se trouve dans le coffre au trésor du baron. Il a été placé là pour garder ses biens et est un...

# GUARDIAN

**by Simon Tilbrook**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 3 |
| Movement: | 6″/18″ |
| Hit Dice: | 6d8 |
| Treasure: | None, other than what it is guarding |
| Attack: | 1 bite for 1–3 plus petrification |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Exceptional |
| Monstermark: | 379.68 (level VIII in 12 levels) |

Le gardien est une modification du nécrophidius (*voir le Meilleur de White Dwarf — Articles*) et est créé de la même manière sauf que sa création nécessite le corps d'un serpent géant, un crâne humanoïde de taille humaine, une plume de cockatrice et une gemme d'une valeur d'au moins 1 000 pièces d'or. Le gardien est spécifiquement créé pour protéger le trésor, la tombe, etc., de son créateur. Son esprit peut quitter son corps à 54 mètres par tour et conserve à la fois ses sens normaux (vue, ouïe, etc.) et sa résistance à la magie de 50%. Détecter le fait d'être invisible révélera sa présence comme une aura rougeoyante, sinon il ne peut être détecté. (Les MJ pourraient permettre aux elfes, chiens, etc. d'avoir une chance de remarquer quelque chose — NdL.) L'esprit peut entrer et animer chacune de ses victimes pétrifiées, une à la fois. La 'statue' animée devient alors un monstre à 8 dés de vie, se déplaçant de 9 mètres par tour et attaquant un tour sur deux (toujours en dernier) pour 3d6 points de dégâts. La 'statue' est invulnérable aux armes normales mais subira des dommages des armes magiques. Si un attaquant échoue à son jet pour toucher, son arme se brisera — les armes magiques ont droit à un jet de sauvegarde. Lorsqu'il est dans son propre corps, le gardien régénère au taux de 1 point de vie par tour — même après la mort. L'esprit du gardien peut retourner à son corps mutilé (qui est sans défense lorsqu'il est 'inoccupé') et il commencera immédiatement à régénérer. Si la gemme incrustée dans son front est retirée des restes, il ne peut pas régénérer. Sa résistance à la magie est en fonctionnement permanent et affectera tous les sorts lancés à moins de 3 mètres de l'esprit du gardien (ou s'approchant à moins de 3 mètres — par exemple les éclairs). Les sorts tels que verrouillage magique devraient également être vérifiés (une seule fois) lorsque le gardien s'approche pour la première fois à moins de 3 m. Lorsqu'il est ..



invulnérable à toutes les attaques physiques - même les armes magiques. Chaque gardien est créé avec une faiblesse, généralement liée à ce qu'il protège pour prévenir la trahison. Si sa faiblesse est, par exemple, l'argent (comme dans ce mini-scénario), alors le contact de l'argent (sous n'importe quelle forme) 'brûle' le corps du gardien pour 1 à 3 points de dégâts par coup ; le gardien ne peut pas volontairement toucher ou passer sur l'argent — même sous sa forme d'esprit ; si une statue animée est touchée par de l'argent, le gardien doit immédiatement quitter la statue ; il ne peut pas entrer dans une statue qui est en contact avec de l'argent ; son esprit peut être repoussé ou maintenu à distance par l'argent ; et si sa gemme est touchée par de l'argent, alors son esprit est banni de façon permanente au Limbes et toutes les victimes pétrifiées se désintègrent en poussière.

Sa faiblesse est l'argent et chacune des caisses au trésor qu'il garde est faite d'argent.

■

*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore who, this issue, presents some*

# DIRE TRIBES

First, the results of the mini-competition that I announced in issue 24. This was for collective nouns for *D&D* monsters, the best of which are presented here:

A *confusion* of umber hulks. .M & S Neary
A *duplicity* of doppelgangers . Phil Masters
A *clot* of vampires . . . . . Colin Reynolds
A *garden* of gnomes . . . . . . Chris Murfin
A *quiver* of manticora . . . . Chris Murfin
A *heard* of ear seekers . Steven Norledge
A *shock* of volts . . . . . . . Peter Edwards
A *load* of bull . . . . . . . . . Macer Gifford
A *fraction* of halflings . . . Macer Gifford
A *(re)assembly* of trolls . . Roger Moore
An *annoyance* of kobolds (any number being annoying) . . . . . . Roger Moore

And finally, my personal favourite: an *overkill* of arch-devils (presumably applicable to any number greater than 1) from Penny Hill. Congratulations and a free issue of *White Dwarf* to all the above. And now a collection of creatures that come in groups:

## SHADOW GOBLINS

**by Barney Sloane**

**No. Appearing:** 4 – 24 (10 – 100)
**Armour Class:** 7+
**Movement:** 14"
**Hit Dice:** 1d4 + 1 (and better)
**Treasure:** I, X – individuals: J, K
**Attack:** By weapon type + spells
**Alignment:** Chaotic evil
**Intelligence:** High to genius
**Monstermark:** 2.43+ (level I in 12 levels)



**Les gobelins de l'ombre sont rares, des créatures impies d'un mètre de haut avec de petites cornes en nombre variable sur leur tête, une peau noire et une apparence reptilienne. Il a été suggéré qu'ils sont le résultat de croisements entre des drows et des kobolds, bien que cela ne reste que des spéculations. Leur arme habituelle est un cimeterre, mais ils utilisent souvent des frondes, des fléchettes, des filets et des dagues lorsque cela est nécessaire. Beaucoup utilisent des boucliers en confrontation ouverte.Ils possèdent des pouvoirs sorciers très développés, similaires à ceux des illusionnistes. Leur pouvoir augmente avec leur niveau :**

| Lvl | HitDice | Dex | Hide in Shads | Spells: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ½ + 1 | 14 | 30% | 2 | – | – | – | – |
| 2 | 1 + 2 | 15 | 45% | 2 | 1 | – | – | – |
| 3 | 2 + 3 | 16 | 60% | 3 | 2 | 1 | – | – |
| 4 | 3 + 4 | 17 | 80% | 3 | 2 | 2 | – | – |
| 5 | 4 + 5 | 18 | 100% | 4 | 3 | 2 | 1 | – |
| 6 | 5 + 6 | 18 | 100% | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| max | | 01-50 | | | | | | |

SPELLS:

Level 1
*Audible glamer*
*Change self*
*Dancing lights*
*Darkness*
*Detect illusion*
*Hypnotism*
*Phantasmal force*
*Wall of fog*

Level 2
*Blindness*
*Blur*
*Fog cloud*
*Hypnotic pattern*
*Improved phantasmal forces*
*Invisibility*
*Magic mouth*
*Mirror image*
*Misdirection*

Level 3
*Continual darkness*
*Dispel illusion*
*Fear*
*Hallucinatory terrain*
*Invisibility 10' radius*
*Non-detection*
*Rope trick*
*Spectral forces*
*Suggestion*

Level 4
*Confusion*
*Emotion*
*Improved invisibility*
*Minor creation*
*Phantasmal killer*
*Shadow monsters*
*Web*

Level 5
*Chaos*
*Demi-shadow monsters*
*Maze (!)*
*Projected image*
*Shadow door*
*Summon shadow*
*Shadow magic*

**Tous les gobelins de l'ombre possèdent des quartz valant une pièce d'or sans lesquels ils ne peuvent lancer aucun sort. Ils sont aussi des mineurs très compétents, capables de masquer leurs travaux comme étant naturels 80 % du temps. Ils peuvent déguiser des fosses en trous d'évier, créer des portes secrètes et creuser des gouffres qui semblent authentiques. Un repaire typique contiendra de nombreux éléments de ce type, des portes secrètes et à sens unique, des impasses et des labyrinthes de tunnels interconnectés par beaucoup de leurs propres petits passages (ainsi que 85 % de la tribu !). Ils possèdent une infravision de 30 mètres et sont résistants à toutes les illusions lancées par quelqu'un de leur niveau ou inférieur. Ils travaillent parfois avec des jermlaines pour provoquer le maximum de confusion chez tout intrus en volant, faisant trébucher, charmant, induisant en erreur, brisant ou blessant. Avec les prisonniers, ils démontrent leur nature chaotique et tuent rarement ; au lieu de cela, ils les dépouillent généralement, les battent et les expulsent les yeux bandés hors du complexe. Lorsqu'un groupe est rencontré, il y aura des individus de niveau supérieur qui les accompagnent, en plus du nombre indiqué, comme indiqué ici :**

| Number Appearing | Higher Levels Accompanying: 2nd | 3rd | 4th | 5th | 6th |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 – 8 | 1 | | | | |
| 9 – 13 | 2 | 1 | | | |
| 14 – 18 | 4 | 2 | 1 | | |
| 19 – 24 | 6 | 4 | 2 | 1 | |
| 25 – 30 | 8 | 5 | 3 | 1 | |
| 31 – 50 | 10 | 6 | 4 | 1 | |
| 51 – 75 | 12 | 8 | 5 | 2 | |
| 76 – 90 | 15 | 10 | 8 | 3 | 1 |
| 91 – 100 | 20 | 15 | 10 | 4 | 1 |

**La ligne sépare les chiffres du « groupe de guerre » de ceux de la « tanière ». Ainsi, un groupe de guerre de 17 gobelins de l'ombre serait accompagné de quatre lieutenants de niveau 2, de deux commandants de niveau 3, et d'un capitaine de niveau 4.**
**Il a souvent été rapporté que les gobelins de l'ombre ont utilisé des rats géants et des araignées pour augmenter l'efficacité de leurs attaques, et dans ces cas, les victimes peuvent être tuées pour servir de nourriture à leurs montures / gardiens.**
**Les seigneurs gobelins de l'ombre morts, etc., sont enterrés dans des catacombes secrètes et piégées près des tanières, avec beaucoup de trésors sacrifiés pour eux.**

## ASRAI

**by Roger E Moore**

**No. Appearing:** 1 – 8
**Armour Class:** 4
**Movement:** 24" (water only)
**Hit Dice:** 3d8
**Treasure:** Individuals: Q; D in lair
**Attack:** 2d4 by touch + paralysis
**Alignment:** Neutral (chaotic tendencies)
**Intelligence:** High
**Monstermark:** 315 (level IX in 12 levels)

**Peu de choses sont connues sur les asrais, bien que de nombreux sages expérimentés dans le savoir des peuples de l'eau croient qu'ils ont peut-être autrefois vécu sur le Plan Élémentaire de l'Eau. Ce sont des esprits de l'eau translucides, à l'apparence féminine et d'une grande beauté à contempler. Ils mesurent en moyenne 1.40 mètre de hauteur et sont d'une couleur vert profond, avec des cheveux bleu clair et des yeux pâles. Les asrais sont rarement rencontrés par les humains, car ils vivent dans les grandes profondeurs de l'océan dans des citadelles de corail froides et sans soleil. Même les tritons, les hommes-poissons et autres peuples de la mer ont peu de contact avec eux, bien qu'ils respectent leur désir de solitude.**
**Lors de nuits sans lune et par temps frais, les asrais viennent parfois à la surface de la mer et s'adonnent à des jeux parmi les vagues. Ils disparaissent bien avant l'aube,**



Cependant, la lumière directe du soleil les tuera immédiatement. Il arrive qu'un asrai soit accidentellement capturé dans un filet de pêcheur, qui, sans le savoir, gardera l'être prisonnier jusqu'à la lumière du jour. Dans ces circonstances, un asrai peut négocier pour être libéré, offrant ses bijoux de corail et gemmes comme rançon. Si cela échoue, elle attaquera si c'est possible. Le toucher d'un asrai inflige 2d4 points de dégâts de froid (sans sauvegarde) à un adversaire et provoquera une paralysie à moins qu'un jet de sauvegarde contre la paralysie soit réussi. Deux telles attaques peuvent être faites par tour. Les asrais sont assez informés sur les secrets que la mer garde cachés, tels que d'anciennes et riches ruines ou épaves ; si on s'approche très prudemment et sans menace, l'un d'eux pourrait être disposé à parler de tels endroits. La communication est difficile avec les asrais, cependant, car ils ont tendance à être volatiles et ont des laps de temps d'attention courts. De petits événements les distraient constamment, et ils semblent aussi n'avoir aucun sens du temps normal, tout est soit 'maintenant' soit très ancien et presque oublié. Ils ne peuvent pas du tout comprendre le concept d'un temps futur. Les asrais parlent leur propre langue, communiquent avec tous les élémentaires de l'eau, et quelques-uns connaissent le commun, le triton, l'homme-poisson, ou d'autres langues de ce type. Les sorts basés sur le feu ne leur font que la moitié des dégâts si elles ne réussissent pas leur sauvegarde contre eux, et aucun dégât du tout si elles réussissent. Tous les autres sorts les affectent normalement. Seules les armes argentées ou magiques peuvent leur faire du mal. Les asrais évitent toute sorte de lumière, bien que la lumière magique ne leur cause aucun mal ou dégât, et elles fuiront si une lumière continue est lancée près d'elles ou parmi elles.

# FOREST GIANT

by M Newton & D Healey

| | Sentinel | Rancorous | Eschel |
|---|---|---|---|
| No Appearing: | 1 – 6 | 1 – 6 | 1 – 8 |
| Armour Class: | 4 | 4 | 5 |
| Movement: | 15" | 15" | 15" |
| Hit Dice: | 7d8 + 7 | 7d8 + 1 | 6d8 + 5 |
| Treasure: | Individuals: Mx50; E in lair | | |
| Attack: | 3 – 18 | 3 – 17 | 2 – 16 |
| Alignment: | Neutral good | Neutral evil | Neutral |
| Intelligence: | Exceptional | High | Average |
| Monstermark: | 269.5 | 264 | 159 |
| | (Level VIII in 12 levels) | | (Level VII) |

Il existe trois types de géants des forêts : les Rancorous et les Eschel (la femelle) sont rares, tandis que le Sentinelle est très rarement rencontré. Tous ont une peau de couleur brun de bois, mais leur couleur de cheveux varie du brun sable à une couleur dorée pour le Sentinelle, noir pour le Rancorous et brun-rouge pour l'Eschel. Tous peuvent utiliser un grand bouclier qui augmenterait leur classe d'armure de 1; mais ils le font rarement car leur arme de prédilection est une grande hache de bataille. Ils peuvent attaquer en lançant des rochers, pour 2d8, ou des arbres morts ou des branches, pour 2d12 — à -2 pour 1d12 dans une 'forêt épaisse'. Ils sont rarement (20 %) rencontrés dans leur repaire. Les géants des forêts ont une forte affinité avec leur environnement et disposent de certains sorts qu'ils peuvent utiliser jusqu'à un maximum de 4 par jour : *Pass Without Trace ; Purify Water ; Locate Animals ; Animal Friendship ; Detect Snares & Pits ; Enchevêtrement ; Locate Plants ; Distorsion du bois, Croissance végétale; et Arbre* Ils ne peuvent être surpris que sur un 1 sur 6. Les Rancorous utilisent occasionnellement (51 %) des wyvernes comme montures.



# WINTER KOBOLDS

by Jonathan Hardwick

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 20 – 100 |
| Armour Class: | 7 (6) |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 1d4 + 1 |
| Treasure: | Individuals: K; P in lair plus 15% chance of maps or magic |
| Attack: | 1 – 4 or by weapon type |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Average |
| Monstermark: | 2 (Level I in 12 levels) |

Dans les régions du nord, il arrive parfois que des maisons isolées soient attaquées en pleine nuit, leurs habitants tués et leurs trésors volés. Les assaillants sont des kobolds d'hiver. Ils sont plus puissants que le kobold normal et proviennent des étendues désolées du nord. Ils ne sont affectés par aucun sort basé sur le froid et peuvent se déplacer normalement dans toutes les neiges, sauf les plus profondes. Ils privilégient



un type d'armure de cuir clouté, et utilisent parfois des boucliers en osier. Leurs armes typiques sont :

| | |
|---|---|
| axe – 30% | crossbow – 15% |
| club – 20% | spear – 15% |
| sword – 20% | |

Les chefs ont 5 points de vie, utilisent deux armes et attaquent comme des monstres à 1 - 1 dés de vie. Lorsqu'ils sont rencontrés, ils sont souvent (70 %) accompagnés de leur forme de magicien qui peut utiliser : *doigts de givre, résistance à la chaleur, obscurité et métal froid* (opposé de chauffer le métal). Ils combattent tout aussi bien sous un soleil éclatant que dans l'obscurité totale. Ils privilégient les grottes et les lieux élevés comme bases, qui auront souvent (70 %) soit 2 à 8 lynx géants soit 1 à 4 loups sinistres comme gardes. Ces bêtes sont également utilisées comme montures, mais seulement en de très rares occasions. Pour se protéger contre le froid intense des régions qu'ils habitent, les kobolds d'hiver ont développé une fine couche de poils à tige creuse. En outre, les poils peuvent être gonflés en combat, présentant un grand profil d'attaque constitué uniquement de poils gonflés. Ainsi, les adversaires ayant une intelligence de 'faible' ou moins doivent frapper à une classe d'armure 2 niveaux plus élevée que la normale, par exemple, 5 au lieu de 7. Les kobolds d'hiver détestent toute autre forme de vie humanoïde, en particulier les elfes et les gnomes qu'ils attaqueront à vue. Ils parlent leur propre langue, leur alignement et souvent (80 %) la langue des kobolds normaux. Ils vivent jusqu'à 140 ans.

*Commentaires* : Les monstres tribaux sont de nature assez simples, mais ils sont très déployables puisque les nombres peuvent être adaptés pour accommoder des groupes d'aventuriers de tout niveau. J'ai sélectionné des monstres pour couvrir une variété de paramètres de campagne. Parmi les monstres décrits, les gobelins de l'ombre semblent idéaux pour baser un donjon de bas niveau, tandis que les asrais sont étonnamment puissants pour un monstre à trois dés, émergeant avec un "monstermark" qui les place au même niveau que les vampires et les liches ; ils sont cependant sensibles à la magie de sommeil et ne sont pas particulièrement hostiles.

■

*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue, some monsters that failed to make the Fiend Folio by the skin of their fangs.*

# NEAR MISSES

**Dans la 'Fiend Factory' du *White Dwarf 16 & 17*, Don Turnbull a présenté des monstres qui ont presque été inclus dans le Fiend Folio de AD&D. Ce tome a depuis été publié, et quelques créatures supplémentaires ont été laissées de côté. La plupart du temps, c'était pour des raisons de droits d'auteur, car beaucoup étaient dérivées de divers romans de science-fiction et de fantasy. Voici donc le dernier groupe de 'Quasi Inclus'**

## SPIKEHEAD

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–20 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 9" |
| Hit Dice: | 4d8 |
| Treasure: | Individuals: K,L; O, Q in lair |
| Attack: | 2d8 hug plus 1d10 gore |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Low |
| Monstermark: | 108 (level VI in 12 levels) |




**Ces créatures peu communes sont des bêtes trapues, semblables à des singes, avec des membres puissants (et des bras anormalement longs) et une corne osseuse maléfique se projetant à 60cm du centre du front. Les Spikeheads ne parlent pas et communiquent entre eux par des grognements. Les créatures sont des combattantes féroces et attaqueront un groupe de n'importe quelle taille. Un Spikehead chargera sur une victime choisie et tentera de la saisir — un coup réussi indique qu'il a délivré un câlin puissant infligeant 2d8 de dégâts. Au tour suivant, il étreindra automatiquement de nouveau pour les mêmes dégâts et tentera également d'embrocher sa victime, frappant avec une probabilité de toucher de +2. Un coup réussi avec la corne inflige des dégâts supplémentaires... Le spikehead infligera 1d10 de dégâts supplémentaires. Le spikehead cessera de lutter avec sa victime seulement s'il reçoit, en un seul round de mêlée, des dégâts équivalents à 60 % ou plus de ses points de vie restants. Autrement, il continue d'étreindre et ne nécessite pas de jet de dés pour toucher afin d'infliger les dégâts appropriés.**

## WIRRN

by Ian Beckingham

| | |
|---|---|
| No.Appearing: | 2–20 |
| Armour Class: | 3 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 3d8(body)+12hp(egg tube) |
| Treasure: | C |
| Attack: | Special |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Semi- |
| Monstermark: | 37.5 (level III in 12 levels) |

**Le wirrn est une énorme créature ressemblant à une larve pouvant atteindre jusqu'à 21 mètres de long. Cette créature rare de couleur pierre erre généralement dans le monde souterrain à la recherche de proies. Son arme principale est son tube à œufs, qui ressemble à un éperon pointant vers l'avant de 30cm de long, émergeant d'une cavité sur la face inférieure de la créature près de la queue. Son attaque prend la forme d'une charge lourde (nécessitant un jet pour toucher, traitez cela comme une attaque par un monstre de 5 dés de vie et traitez la victime comme ayant une CA8 quel que soit son armure — les bonus de dextérité peuvent réduire ce chiffre). Un coup réussi signifie que le wirrn a renversé sa victime au sol et est étalé sur lui, la victime n'étant pas endommagée mais incapable de bouger. Au tour de mêlée suivant, le wirrn insérera son tube à œufs dans le corps de la victime, ne causant pas de dommages immédiats mais perçant son armure ou autre protection. Ce processus est automatique et ne nécessite pas de jet de dés pour toucher. Durant le processus d'insertion, un allié proche de la victime peut (avec 50 % de chances) voir assez du tube à œufs pour porter un coup dessus ; seules les armes tranchantes endommageront le tube à œufs qui est de CA3 et prend 12 points de dégâts avant de se briser. Après le tour pendant lequel le tube à œufs est inséré, aucun coup ne peut être porté dessus car il est dans le corps de la victime.**

**Au tour immédiatement après l'insertion, le wirrn pondra 20 petits œufs dans le corps de la victime, infligeant 1d4 de dégâts dans le processus. Il continuera à faire cela chaque tour de mêlée jusqu'à un maximum de 10 tours — une fois que le tube à œufs a été inséré, le wirrn ne se retirera pas volontairement jusqu'à ce que le maximum de 200 œufs ait été implanté. Seule la mort de la créature arrêtera le processus de ponte des œufs. Pendant que la créature pond ses œufs, elle essaiera de repousser les attaques en projetant de l'acide à partir de petites ouvertures près de la 'tête'. Le jet d'acide a un effet de zone et est continu une fois que le wirrn a été attaqué — chaque tour, lancez les dés de jet pour toucher pour chaque personnage à moins de 3 mètres de la tête du wirrn, en traitant**



**En deux tours de mêlée (pour une armure en cuir ou des vêtements ordinaires en un), l'acide causera 1d4 de dégâts pour chaque tour de mêlée pendant lequel il est en contact avec la chair. L'acide peut être lavé avec de l'eau, du vin ou un liquide similaire. S'il a été déterminé qu'une victime a été touchée par l'acide, lancez les dés pourcentage ; il y a 2 % de chance que l'acide ait atteint ses yeux, auquel cas il est immédiatement aveuglé (80 % de chance qu'un seul œil soit affecté — déterminez lequel au hasard ou selon la position relative de la victime par rapport au wirrn). Pendant 2 à 4 jours après que des œufs aient été implantés dans une victime, elle ne souffrira d'aucun effet néfaste à l'exception d'une faim constante. Pendant cette période, un certain nombre de sorts tueront les œufs et restaureront la victime à son état normal — neutraliser le poison, soigner des blessures graves ou critiques, ou guérir. Après cette période, les œufs éclosent progressivement à l'intérieur du corps de la victime, et quatre jours après la première éclosion, de 1 à 4 petits wirrn (de 6 à 9 pouces de long) émergeront de son corps pour chaque 20 œufs implantés, la victime mourant instantanément à leur émergence. Pendant la période d'éclosion, seul un souhait ou une réalité alternative sauvera la victime. Les wirrn atteignent leur taille adulte en 5 jours après être sortis du corps de la victime (qui constitue leur premier repas).**

## GREENMAN

by Brendon Bulger

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–8 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 6d8 + 3 |
| Treasure: | B |
| Attack: | 2 tusks for 1d12 each or 2 weapons |
| Alignment: | Variable |
| Intelligence: | Average |
| Monstermark: | 111.4 (level VI in 12 levels) |

**Les hommes verts sont une race nomade tribale, chaque tribu étant généralement nommée d'après une ville en ruines à laquelle la tribu revient de temps à autre. Ils ont domestiqué divers animaux mais préfèrent satisfaire leurs besoins par la force auprès d'autrui. Ils sont humanoïdes avec une peau olive sans poils, mesurant de 3,6 à 4,5 mètres de hauteur et ont une seconde paire de bras située à mi-chemin du..**

les côtés de leur corps. Leurs yeux saillants fonctionnent indépendamment, tout comme leurs oreilles qui sont des antennes en forme de disque. Ils possèdent également deux défenses en ivoire recourbées vers le haut depuis leur mâchoire inférieure. Les hommes verts sont égaux à l'humanité en intelligence et peuvent utiliser n'importe quel type d'arme disponible pour l'homme, capables de manier deux armes à la fois et, si nécessaire, d'attaquer un adversaire différent avec chacune. Si un homme vert est désarmé ou rencontré sans armes, il attaquera avec ses deux défenses (contre le même adversaire) pour un dommage de 1d12 chacune. Malgré le fait qu'ils peuvent infliger plus de dommages avec leurs défenses, les hommes verts préfèrent utiliser des armes quand c'est possible, croyant que cela ajoute à leur statut d'êtres civilisés. Les hommes verts parlent la langue commune, leur langue d'alignement et leur propre langue gutturale. Pour autant que l'on sache, les hommes verts n'ont ni capacité magique ni psionique ainsi qu'aucune aptitude pour les arts magiques. Aucun n'a été rencontré avec des capacités cléricales ou de voleur. À ce jour, aucune rencontre n'a été rapportée dans ou près d'une tanière d'homme vert — jusqu'à présent, seules de petites troupes de guerre et des patrouilles ont été rencontrées et celles-ci sont rares. Cependant, il est dit que de grandes communautés existent, cachées dans des villes en ruine, avec des types de chefs plus puissants, des femmes, des enfants et possiblement des hommes verts avec des capacités autres que celles de la classe de combattant. Tous les hommes verts rencontrés jusqu'à présent ont été d'alignement chaotique, mais il est presque certain que certaines tribus d'hommes verts sont d'alignement neutre ou même loyal.



# WHITE APE

**by Brendan Bulger**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–6 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 9″ |
| Hit Dice: | 7d8 |
| Treasure: | Q, V (weapons only) |
| Attacks: | 4 paws for 3d4 each and bite for 3d8 or by weapon type |
| Alignment: | Chaotic |
| Intelligence: | Low |
| Monstermark: | 435 (level IX in 12 levels) |



Le grand singe blanc mesure entre 3 et 4 mètres de haut, a une peau blanche éclatante et sa seule pilosité est un peu de fourrure sur le haut de sa tête. Son visage ressemble à celui d'un gorille avec des yeux rapprochés. Il possède 6 membres mais se déplace sur deux pattes et peut attaquer avec ses quatre pattes avant, infligeant chacune un dommage de 3d4. Il mord aussi avec ses puissantes mâchoires, causant un dommage de 3d8. Parfois, les grands singes blancs manient d'énormes massues qui infligent 2d12 de dommage dans leurs pattes.- Cette créature peu commune est tribale par nature et possède un langage reconnaissable. Dans leur tanière (généralement dans les ruines d'une ville déserte), il y aura entre 20 et 50 de ces bêtes, dont 40 % seront des femelles et 20 % des jeunes. Les femelles combattent comme les mâles, infligeant 4 x 2d4 / 2d8 de dommage et ont 5d8 dés de vie. Les jeunes grands singes blancs ont 4d8 dés de vie et infligent 4 x 1d10 / 2d6 de dommage. Les grands singes blancs sont attirés par les objets brillants – gemmes, bijoux et métaux éclatants. Ils sont friands de chair humaine.Il y a des escarmouches constantes entre les grands singes blancs et les hommes verts, généralement pour le droit d'utiliser une ville en ruine comme base.

# COLD BEAST

**by Dean Lockwood**

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 5″ |
| Hit Dice: | 6d8 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | Bite for 1d10 or smother for 1d6; plus special |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Average |
| Monstermark: | 74.2 (level V in 12 levels) |

Cette créature rare, gracieuse et lente est très similaire à un lion avec une peau et une fourrure d'un blanc pur. La plupart des individus ont des yeux brillants, ardents et rouge rubis, mais quelques-uns ont des yeux semblables à de la glace bleue étincelante. Les yeux sont en fait des pierres précieuses ayant une valeur intrinsèque d'environ 1500 pièces d'or la paire, bien que la valeur marchande soit souvent environ trois ou quatre fois ce montant. La bête est donc aveugle, mais possède un sens de l'odorat extrêmement bien développé et aigu, ce qui lui permet d'attaquer sans aucune réduction de la probabilité de toucher. Les yeux peuvent émettre un cône de froid une fois par jour, fonctionnant en paire, sur commande mentale. Ils répondent à une commande mentale tant qu'ils sont en contact physique avec l'« opérateur », qui n'a pas besoin de pouvoirs spéciaux de télépathie, etc. Le cône de froid a des dimensions normales et inflige 3d8 de dégâts (réduits de moitié si la victime réussit son jet de sauvegarde). Une fois retirés de la créature, les yeux conservent cette propriété seulement pour une période limitée en fonction de l'âge de la créature dont ils proviennent (lancez 2d6 pour le nombre de semaines pendant lesquelles ils conservent leur pouvoir). La bête utilisera ses yeux lorsque cette attaque a de grandes chances d'être la plus efficace (généralement avant que le combat rapproché ne soit engagé). En mêlée, la bête mordra pour 1d10 ou bondira sur sa victime et l'étouffera avec son corps pour 1d6 de dégâts de froid par tour de mêlée. Un coup réussi signifie que la bête a réussi à étouffer sa victime qui subira automatiquement 1d6 de dégâts chaque tour par la suite (aucun jet pour toucher n'est nécessaire) jusqu'à ce qu'elle meure ou que la bête soit retirée. Il n'y a pas de jet de sauvegarde permis contre l'attaque d'étouffement. Pour retirer la bête lorsqu'elle étouffe une victime, il faut un minimum de 35 points de force. Ceux qui contribuent à ces points, ainsi que la victime de l'étouffement, ne peuvent prendre aucune autre action pendant le tour de mêlée nécessaire pour retirer la bête. La bête froide est insensible aux attaques basées sur le froid et le feu. Lorsqu'elle confronte une victime potentielle, la bête émet un gémissement fin, à peine audible, puis ouvre sa gueule pour révéler des crocs de corail aiguisés. Bien qu'elle soit neutre dans son alignement, elle attaquera généralement les humains et les elfes par goût pour leur chair.



Malgré son métabolisme particulier, la bête ne se trouve pas nécessairement dans les régions froides, bien que lorsqu'elle y est, son repaire sera une caverne glacée.

**FIEND FACTORY POLL:** Il s'est écoulé maintenant 2 ans depuis le dernier sondage, c'est donc le moment pour vous de prendre la plume et de donner, selon vous, les cinq meilleurs nouveaux monstres apparus dans *White Dwarf,* que ce soit dans *Fiend Factory,* un scénario ou un article. Veuillez les énumérer par ordre de préférence et envoyer à : Fiend Factory Poll, White Dwarf, 27-29 Sunbeam Road, Park Royal, Londres NW10, pour une arrivée au plus tard le 1er novembre 1981.

*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore.*

**Tout d'abord, le *sondage Fiend Factory* ; comme la dernière fois, plusieurs lecteurs ont également envoyé leurs votes pour les cinq pires monstres qui sont apparus dans *White Dwarf*, donc nous prolongeons la date limite pour permettre à d'autres de voter. Le *sondage Fiend Factory* concerne maintenant les cinq meilleurs et les cinq pires nouveaux monstres apparus dans *White Dwarf*, que ce soit dans la rubrique Fiend Factory ou ailleurs dans le magazine (par exemple dans un scénario). Veuillez envoyer vos votes à : Sondage Fiend Factory, *White Dwarf*, 27—29 Sunbeam Road, Park Royal, Londres NW10 pour que cela arrive au plus tard le 8 janvier 1982. Dans ce numéro, j'ai sélectionné des créatures de différents types : une plante non-combattante, un monstre d'« atmosphère », un monstre spécial, un monstre tribal et un monstre de type légendaire, mais ils ont une chose en commun — ils viennent tous...**

# OUT of the WOODS




## THE WHISPERING TONGUES

### by Simon Miller

Ces plantes peuvent être trouvées à l'état sauvage dans les bois et les forêts où elles agissent comme les yeux et les oreilles des créatures des bois, télépathant les nouvelles de tout intrus. Elles peuvent facilement être cultivées comme plantes en pot et sont souvent placées de manière pratique en précaution contre les intrus, que ce soit au-dessus ou en dessous du sol. Cependant, elles ne peuvent rester sans lumière naturelle que pendant 2 jours au maximum, après quoi elles doivent être exposées à la lumière du jour pendant au moins une semaine. Elles font d'excellentes espionnes car toute action ou conversation dans leur 'champ de vision' ou 'portée auditive' peut être rapportée télépathiquement à leur propriétaire. Une plante peut être employée par quiconque possède un pouvoir psionique, ou avec l'un des divers dispositifs magiques de vision véritable avec lesquels elle communiquera dans une langue symbolique universelle facilement compréhensible. Comme paiement, la plante doit être nourrie d'un humus spécial connu seulement des alchimistes ; sinon, une plante acceptera le service mais donnera de fausses alertes ou aucune alerte alors qu'elle le devrait. La plante ne connaît aucune allégeance et peut être prise en charge par quelqu'un d'autre. C'est pourquoi elle est également connue sous les noms de 'dent-de-mort', 'langue-fuyante' ou 'la plante traîtresse'. Lorsqu'elle communique, les feuilles bruissent comme si une brise légère soufflait à travers la plante. La communication est télépathique mais seulement dans un rayon de 90 mètres au-delà duquel les ondes psi de la plante ne peuvent pas voyager, et elles ne peuvent pas non plus traverser le plomb.

## DRIVER ANT

### by Albie Fiore

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 army |
| Armour Class: | See below |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | See below |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | See below |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Animal |
| Monstermark: | 29,473 (level XII in 12 levels) |

Ces fourmis, longues de 0,3 à 6 mètres, sont de voraces chercheuses de nourriture, maraudant en vastes armées d'environ 20 millions. (Une armée est traitée comme un seul monstre.) Heureusement, elles sont très rarement rencontrées, et seulement dans les forêts tropicales, subtropicales et proches des zones subtropicales, ainsi que dans les savanes et les broussailles. Lorsqu'elles sont rencontrées, il y a 33 % de chances qu'elles aient établi un camp et qu'elles cherchent de la nourriture, ou 67 % de chances qu'elles soient simplement de passage en colonne d'environ 60 cm de large (ou à peu près). Dans les deux cas, leur présence est précédée par des rencontres avec diverses créatures les fuyant. Ainsi, les monstres errants sont rencontrés avec un +1 au jet de rencontre pour chaque kilomètre en dessous de 5 km de distance des fourmis. Seules les petites créatures fuiront en panique, et uniquement si les fourmis sont en train de chercher de la nourriture. Les créatures de la taille d'un homme et plus grandes se contenteront simplement de sortir du chemin de l'armée. Lorsque les fourmis cherchent de la nourriture, elles couvrent une zone de 7 000 mètres carrés (un rayon de 45 mètres) autour

Leur camp est généralement dans une zone de 45 mètres de rayon, bien que parfois (20 % du temps), elles foragent en une colonne large de 90 mètres en ligne droite depuis le camp. Lorsqu'elles foragent, elles attaqueront tout ce qui se trouve sur leur chemin. En combat, un coup réussi indique que la victime a été encerclée et subira de 1 à 6 coups par round de mêlée jusqu'à ce qu'elle quitte la zone de forage. Lorsque les fourmis attaquent, elles le font comme un monstre de 8 dés de vie et l'armure de la victime est ignorée. Les attaques contre les fourmis sont toujours réussies, mais elles sont effectuées par zone — par exemple, si les fourmis sont écrasées par un bouclier d'une surface de 1 mètre carré, alors 1 mètre carré de fourmis a été tué. L'armée peut subir 8 000 de tels coups ! L'armée traversera de petits cours d'eau, des cours d'eau plus larges à 95 %, des petites rivières à 80 %, et des grandes rivières (de 45 mètres de large ou plus) à 70 % du temps. Elles seront emportées à une certaine distance en aval en fonction du courant. Les fourmis ne foragent que lorsque la reine pond des œufs — c'est la raison pour laquelle le camp est établi. La reine sera cachée dans un nid souterrain au centre de la zone de forage, ou, si elles ont foragé en colonne, à l'arrière de la colonne. Le nid doit être localisé comme s'il s'agissait d'une porte secrète. Si la reine est tuée, les fourmis se disperseront dans la confusion pendant 2 tours avant de reprendre leur forage. Si elles ne sont pas en train de forager, les fourmis n'attaqueront pas. Cependant, si la reine est attaquée, elles formeront une zone de forage autour de la reine et attaqueront. Lorsqu'elles sont en train de forager, il sera difficile de contrôler les bêtes d'une intelligence animale ou inférieure (chevaux, mules, etc.) qui seront susceptibles de s'enfuir si l'occasion se présente.

## BIRCH SPIRIT

### by C N Cartmell

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–4 |
| Armour Class: | 2 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 8d8 |
| Treasure: | B (under tree) |
| Attack: | 2 hands for 1d8 + special |
| Alignment: | Evil (neutral) |
| Intelligence: | High |
| Monstermark: | 1026 (level XI in 12 levels) |

Le birch spirit est l'âme d'une dryade assassinée. Il déteste toute vie humanoïde qu'il tient pour responsable de sa mort. Chaque birch spirit est lié à un bouleau particulier dont il ne peut jamais s'éloigner de plus d'un mètre. Puisqu'il est ainsi toujours dans son antre, il ne peut pas être repoussé par un clerc, mais peut être dissipé par un clerc de niveau 12 ou supérieur. Le birch spirit et son arbre sont immunisés contre les attaques basées sur le feu ou le froid, mais subissent le double de dégâts de la foudre. Apparaissant comme un humanoïde spectral semblable à un arbre de 4,5 mètres de haut avec des doigts extrêmement longs et semblables à des brindilles, il attaque toutes les cibles non magiquement armurées comme si elles avaient une classe d'armure de 10 ; ne peut être touché que par des armes magiques ; et a une résistance à la magie de 10 %. En combat, si le birch spirit obtient un score de 5 ou plus au-dessus de ce qu'il faut pour toucher, il a saisi le cœur de sa victime avec ses mains spectrales. La victime s'effondrera alors pour 1 à 4 rounds et pour chaque round inconscient, elle vieillira de 10 % de son âge initial. De plus, pour chaque round inconscient...



De plus, pour chaque round inconscient, la victime perd 1 point de vie par dé de vie de façon permanente. Si les dégâts cumulés par ce moyen dépassent le total des points de vie de la victime, celle-ci mourra et ne pourra être ressuscitée par aucun moyen. Si la victime survit, elle peut récupérer les points de vie perdus par l'utilisation de souhaits complets à un taux de 1 souhait par point de vie par dé de vie (c'est-à-dire si la victime a perdu 3 points par dé de vie, 3 souhaits seraient nécessaires). Si la victime portait un Scarabée de Protection, cela annulerait cette attaque au prix d'une charge. Si le birch spirit tombe en dessous de 0 point de vie, il s'enfuira dans son arbre où il régénérera à un taux de 1 point de vie par tour. Pendant ce temps, lui et son arbre sont sans défense. Si l'arbre est détruit, le birch spirit est tué pour toujours.

# CHAMELIAD

by R D Bowes

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–100 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 15″ |
| Hit Dice: | 3d8 |
| Treasure: | D |
| Attack: | Two 1d4 claws |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Very |
| Monstermark: | 53 (level IV in 12 levels) |

Les tribus de Chameliad résident dans les forêts, dans des maisons-arbres bien construites et camouflées, ou dans des cavernes souterraines. La couleur naturelle des habitants des arbres est le vert, tandis que ceux qui vivent dans les cavernes sont de couleur grise. Ils sont extrêmement agiles.



Les Chameliads sont capables de grimper sur n'importe quelle surface sans risque de glisser grâce aux coussinets d'aspiration naturels situés sur leurs paumes et leurs pieds. Un Chameliad peut modifier sa couleur pour correspondre à son environnement, ce qui le rend difficile à détecter (85 % de chances de se « cacher » et de se déplacer silencieusement), lui permettant de surprendre ses ennemis 80 % du temps et infligeant à son adversaire en combat un malus de -4 pour le toucher. Ils vivent en groupes de 10 à 100. Si l'on rencontre 20 Chameliads ou plus, l'un d'eux sera un leader (5d8) que les autres consulteront avant toute action de groupe. Dans chaque tribu, il y aura également 2 à 3 chasseurs, les seuls Chameliads à utiliser une arme — un garrot en fil de fer. Les chasseurs camouflés s'approchent discrètement par derrière et tentent de garrotter leur victime, frappant avec un bonus de +4, mais alertant la victime s'ils ratent leur coup. Les chasseurs ont pour principale proie le gobelin haï. Mis à part les gobelins, les Chameliads interfèrent peu dans les affaires des autres, se contentant simplement d'observer. Cependant, si l'un des membres de la tribu est tué avec malveillance, le reste de la tribu forme un pacte de mort et cherchera à se venger du meurtrier ou à périr en essayant.

# BLACK UNICORN

by Alan and Anthony Howcroft

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 |
| Armour Class: | -2 |
| Movement: | 40″ |
| Hit Dice: | 11d8 + 11 |
| Treasure: | U (x2), S, T |
| Attack: | 2 hooves, 1d8 each; 2 strikes with horn, 2d8 per strike + special |
| Alignment: | Chaotic good |
| Intelligence: | High |
| Monstermark: | 7051 (level XII in 12 levels) |

Ces grandes créatures féroces sont d'un noir profond, à l'exception de leur longue corne lisse et blanche comme l'ivoire. Elles sont très agiles, ont une structure corporelle puissante et présentent une apparence réellement redoutable et imposante. Vivant dans des régions montagneuses densément boisées loin des habitations humaines, elles sont capables de traverser les terrains les plus périlleux avec une vitesse incroyable (75m / tour), de sauter jusqu'à 9 mètres vers l'avant, 5 mètres en hauteur et de négocier des parois rocheuses extrêmement abruptes. Elles gardent souvent des lieux abandonnés depuis longtemps, perdus ou légendaires. Bien qu'elles évitent le contact humain, les elfes, demi-elfes et humains de bon alignement (loyal ou chaotique) avec un charisme de 17 ou 18 peuvent les charmer et les utiliser comme montures (femelle : charisme de 18 — 85 % de chances de réussite ; charisme de 17 — 50 % ; mâle : charisme de 18 — 55 % ; charisme de 17 — 20 %). Elles sont insensibles aux sorts de charme — voir ci-dessous. La licorne charmée ne peut être montée que si le cavalier et la licorne croient que la cause est bonne. Le charme se dissout une fois que la licorne a été désarçonnée à la fin du voyage. Pour chaque charme réussi, le charmeur gagne +5 % pour toute tentative future de charmer cette licorne (95 % maximum). Pour chaque échec, 10 % sont déduits. Si une personne réussit à charmer, la licorne acceptera un maximum de 3 cavaliers nommés, à moins qu'ils ne soient maléfiques.

Un black unicorn refusera d'entrer dans tout donjon contenant des humains ou des humanoïdes. Les black unicorns n'attaquent que s'ils sont provoqués, s'ils croient que leur(s) adversaire(s) est / sont foncièrement maléfique(s), ou si leur tanière ou le lieu qu'ils gardent est pénétré. Lorsqu'un black unicorn est sur le point de combattre, une vague de peur se propage (un rayon de 10 mètres). Tous les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être affectés comme par le sort pendant 11 rounds de mêlée. Les personnages de niveau 8 ou plus réussissent le jet de sauvegarde avec un bonus de +4. Quiconque est touché par la corne du black unicorn en combat doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être affligé d'une paralysie qui sera fatale aux personnages de niveau 7 ou moins dans 1 à 4 tours, et aux personnages de niveau 8 ou plus en 6 à 24 tours. Au 1er round de mêlée, le black unicorn charge dans le combat ; il ne peut pas frapper avec ses sabots et ne peut frapper qu'une fois avec sa corne mais il le fait avec un bonus de +4 et inflige le double des dégâts — la victime, si elle est touchée, doit réussir deux jets de sauvegarde contre la paralysie.
Les black unicorns sont immunisés contre le poison, peuvent sentir l'approche d'un ennemi à 36 mètres et surprendre leurs adversaires 7 fois sur 8. Ils sont totalement immunisés contre toute magie, possédant un champ anti-magique permanent de 3 mètres de rayon, même lorsqu'ils dorment. Ce champ protégera également tout cavalier.

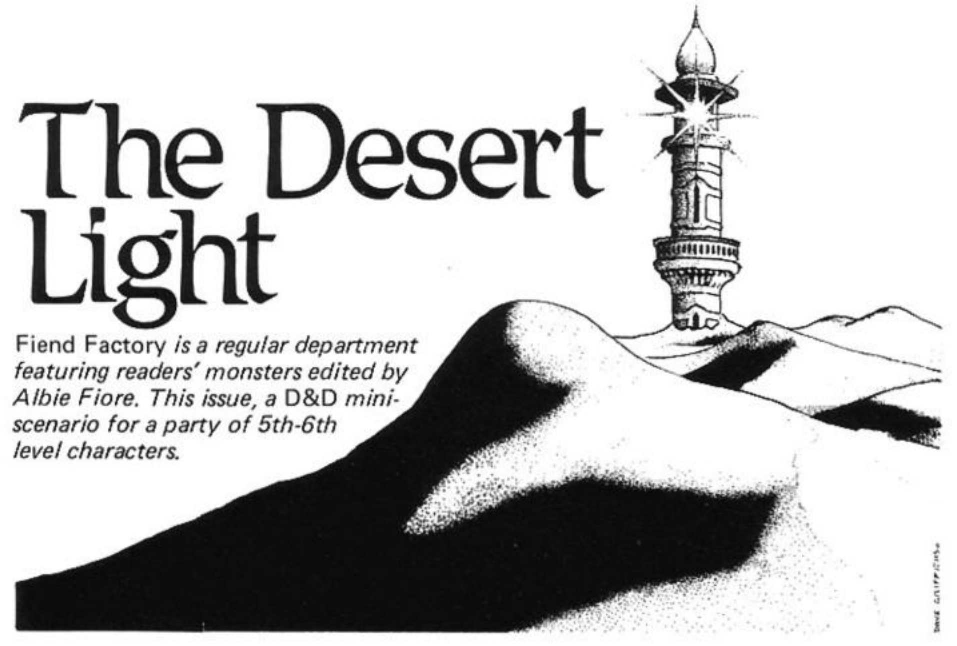



Trois fois par jour, un black unicorn peut utiliser «porte dimensionnelle» pour apparaître jusqu'à 180 mètres loin de sa position précédente. Cette capacité peut également être utilisée lorsqu'il porte des cavaliers. Ils parlent la langue des unicorns mais comprennent aussi le commun, le dryade, l'elfique et le centaure. La corne du black unicorn, lorsqu'elle est écrasée et mélangée à de l'eau bénite, est un remède souverain contre toutes les maladies et un antidote contre le poison. Les magiciennes peuvent également utiliser la corne comme ingrédient pour un philtre d'amour aux effets permanents. Juste en dessous de la corne, au centre du front de la bête, se trouve une petite gemme bleue qui, si elle est prise, peut être utilisée comme un champ anti-magie, activé en se concentrant pendant un segment. Le champ couvre un rayon de 3 mètres autour de la gemme, dure 1 round par niveau d'expérience de l'utilisateur et peut être utilisé une fois par jour.

***Commentaires*** **: Un Monstermark record pour les fourmis légionnaires, mais elles peuvent être utilisées contre des groupes de tout niveau.** ■

# The Desert Light

*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters edited by Albie Fiore. This issue, a D&D mini-scenario for a party of 5th-6th level characters.*

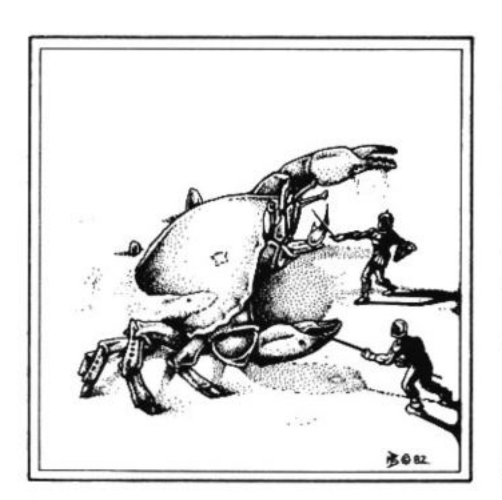


Le groupe, en longeant le bord d'une zone désertique, remarque une lumière vive à une certaine distance dans le désert. La lumière est visible même en plein jour. En s'approchant, on peut voir que la lumière brille du haut d'une tour à moitié enfouie dans les sables. En route vers la tour, le groupe est susceptible de rencontrer un...

## GIANT SANDCRAB
by Roger E Moore

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 – 3 |
| Armour Class: | 3 |
| Movement: | 9" |
| Hit Dice: | 6d8 + 4 |
| Treasure: | E |
| Attack: | 2 claws for 3d4 each plus poison |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Animal |
| Monstermark: | 516 (level X in 12 levels) |

Les crabes géants des sables sont bien adaptés à une existence dans le désert, dépourvue d'eau. Ils ont huit pattes de 2 mètres de long, et le corps est un ovale aplati, d'environ 1.50m de diamètre, recouvert d'une épaisse chitine. Les quatre tiges oculaires peuvent s'étendre jusqu'à 0,6 m du corps. Les deux bras pinceurs de 1,80 m se terminent par une pince semblable à celle d'un crabe normal, à l'exception d'une troisième pince qui peut injecter un poison faible dans toute victime touchée par cette pince. Un jet de sauvegarde contre le poison à +2 sur les dés doit être réussi, sinon la victime perdra connaissance et mourra en 2 à 5 tours à moins d'être guéri par un sort. Ces monstres peuvent s'enterrer dans le sable, généralement près des routes de caravanes ou des villes, de sorte que seuls leurs pédoncules oculaires dépassent du sable. C'est tellement efficace qu'un personnage n'a que 5 % de chances par niveau de détecter un crabe des sables caché à moins de 27 mètres. Des sorts magiques ou des dispositifs qui détectent les ennemis ou les choses cachées révéleront leur présence. Si une victime s'approche à moins de 18m d'un crabe des sables, celui-ci se lèvera immédiatement à sa pleine hauteur (surprenant sur un résultat de 1 à 4 sur un dé à 6 faces) et attaquera. Les crabes géants des sables seront rencontrés de cette manière 80 % du temps ; autrement, ils seront trouvés en train de se déplacer rapidement à travers les sables à la recherche de proies. Un crabe des sables ne peut être surpris que 5 % du temps en raison de ses sens visuels aiguisés.



La tour peut être pénétrée par un balcon situé à 4,5 mètres au-dessus du sol ou par des ouvertures de fenêtres à moitié enterrées. Des escaliers montent, la voie de descente étant bloquée par le sable qui s'est déversé dans les ouvertures. Au sommet de la tour se trouve un diffracteur au-dessus d'un trou étroit qui descend à travers le centre de la tour. La lumière monte par le trou et brille à travers le diffracteur. Il y a aussi une trappe en dessous, qui donne sur un autre escalier en spirale descendant autour de la 'cheminée' lumineuse pour aboutir à une porte à une certaine distance en dessous du niveau du sable à l'extérieur. Les escaliers et la porte sont manifestement encore utilisés. Derrière la porte se trouvent diverses chambres désormais habitées par une famille de..

## ANUBI
by Andy Wouldham

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1–4 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 6d8 + 3 |
| Treasure: | A, E and Z |
| Attack: | 2 claws for 1d6 each, and 1 bite for 1d8 |
| Alignment: | Lawful good – 50%; chaotic good – 10%; lawful evil – 30%; chaotic evil – 10% |
| Intelligence: | Exceptional – genius |
| Monstermark: | 270 (level VIII in 12 levels) |

Les Anubi, bien que rares, sont le plus souvent rencontrés dans les zones chaudes et arides. Ils peuvent être rencontrés aussi bien au-dessus qu'en dessous du sol car ils voient aussi bien à la lumière du jour qu'à l'obscurité (infravision de 9 mètres). Ce sont une espèce extrêmement puissante, avec une force allant de 14 à 18/50. Ils méprisent l'utilisation d'armes (préférant leurs armes naturelles) et d'armures, bien qu'ils puissent porter des objets qu'ils considèrent de nature décorative. Ils ne sont pas affectés par les sorts de sommeil ou de charme. La peur est un concept tellement étranger pour eux qu'ils ne sont également pas affectés par les sorts basés sur la peur. Ils ont une résistance de 25% à tous les autres types de sorts magiques. Certains Anubi (25%) sont capables d'utiliser la magie et peuvent utiliser des sorts de 1er niveau x2, de 2ème niveau x2 et de 3ème niveau x1 une fois par jour, le faisant au 10ème niveau de maîtrise. Ils considèrent l'utilisation de la magie au combat contre un adversaire n'utilisant pas la magie comme lâche. Les Anubi mesurent plus de 2.70m de haut, ont des têtes de chien et de grandes mains avec des doigts griffus. Ils sont entièrement recouverts d'une fourrure légère, généralement de couleur brune, bien qu'elle puisse être blanche ou bleu argenté. Si on les rencontre dans leur tanière, il y aura normalement 1 à 4 mâles, 1 à 4 femelles et 1 à 8 jeunes de maturité variable. Comme les Anubi vivent en couples avec leurs jeunes, les absents seront très probablement en train de chasser, activité pour laquelle ils sont extrêmement efficaces. Les Anubi parlent leur propre langue - une série de clics et de sifflements - et sont généralement (80%) capables de parler la langue commune. Il existe également un sous-groupe de l'espèce :



## KAIL
by Andy Wouldham

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 – 2 |
| Armour Class: | 3 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 8d8 + 4 |
| Treasure: | A, E and Z |
| Attack: | 2 claws for 1d8 each and 1 bite for 2d6 |
| Alignment: | Lawful good – 50%; lawful evil – 50% |
| Intelligence: | Exceptional – genius |
| Monstermark: | 660 (level x in 12 levels) |

Les Kail sont des membres de l'espèce anubi nés rarement de parents anubi ordinaires et sont donc très rarement rencontrés. Ils sont identiques aux anubi à tous égards, sauf que : leur force est phénoménale, variant de 18 à 18/00, et parfois plus élevée ; leur résistance magique est de 30 % ; et ils sont plus grands (plus de 3 mètres) et ont une fourrure noire comme le jais. Une fois le combat commencé, ils ne donnent ni ne demandent de quartier.

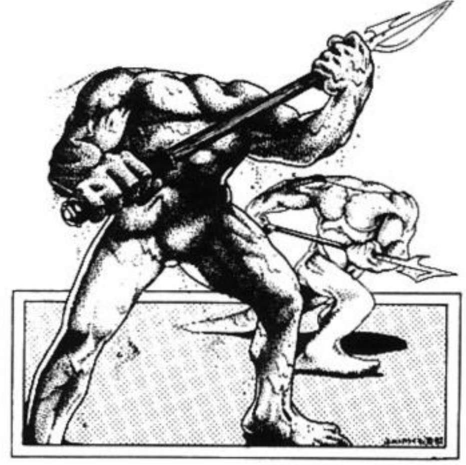
---

Les anubi occupent l'étage intermédiaire du bâtiment. Des escaliers mènent vers le haut et vers le bas. Au niveau le plus bas se trouvent de nombreuses chambres vides, mais dans celle située juste sous la tour se trouvent...

## SHIM-SHARI
## by Glenn Godard

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 3–24 |
| Armour Class: | 3 |
| Movement: | 9" |
| Hit Dice: | 4d8 + 1 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | By weapon type |
| Alignment: | Lawful neutral |
| Intelligence: | Low |
| Monstermark: | 93 (level V in 12 levels) |

Ces créatures rares apparaissent comme de grands humanoïdes puissants sans tête ni orifices. Leur peau est de couleur bronzée uniforme avec une texture semblable à du papier de verre. Leurs corps sont en fait constitués de sable, et lorsqu'ils sont ouverts, un système étendu de tunnels semblables à ceux des fourmis parcourant tout le corps est révélé. La perception sensorielle des shim-shari est basée sur la vibration sonore à travers ce système. Ainsi, toute créature capable de se déplacer entièrement sans bruit (même les battements de cœur sont détectables) sera invisible aux shim-shari, tandis que toute forme d'attaque ou de défense liée à la vue ou à l'odorat sera inutile contre eux. Ils sont donc immunisés contre les effets de sorts tels que *l'image miroir, l'invisibilité, la force phantasmatique,* etc., et contre les attaques de type moufette, flétrissement, et nuage de mort. La surdité les rendra « aveugles » (attaques aléatoires à -6 pour toucher), tandis que le *clignotement* et *rumeur illusoire* les confondront, causant un malus additionnel de -2 pour toucher. En raison de leurs origines élémentaires, les attaques d'élémentaires de terre contre eux infligent le triple de dégâts. Des sorts comme *déplacer la terre, roche en boue, et modeler la pierre* peuvent tous être utilisés pour détruire les shim-shari, mais le doigt de la mort est inutile car ils n'ont pas de cœur. Enfin, les shim-shari ont un seul but, sans instinct de préservation de soi ; tous les sorts de charme, de suggestion et de peur n'ont aucun effet sur eux. Lorsqu'ils attaquent, les shim-shari (langue du désert pour « fendeur de crânes ») utilisent de grandes armes d'hast (70 % hallebarde, 30 % autres). S'ils sont désarmés, ils peuvent utiliser leurs poings pour infliger 1d6 chacun. Leur force est toujours de 18/01 avec les bonus de +1 pour toucher et +3 de dégâts. En mêlée, ils se positionnent pour faire face à chaque adversaire individuellement, se rapprochant sur les flancs de leurs adversaires s'ils ne font pas de même. Les shim-shari sont créés par l'utilisation d'un Tome magique semblable au Tome des Golems. Un tel Tome ne peut être trouvé que dans les trésors ou les bibliothèques d'origine désertique ou...



Le coût minimum pour créer de telles créatures est de 2000 pièces d'or chacune. Les coûts sont généralement bien plus élevés. Ainsi, ils se trouvent généralement sous le contrôle d'une autre créature plus puissante et sont typiquement utilisés comme gardiens ou pilleurs de caravanes. Ils utilisent habituellement le moins de violence nécessaire pour accomplir leurs instructions limitées (c'est-à-dire qu'ils n'attaqueront que les gardes de caravane ou ceux qui s'opposent à eux, pas les innocents). Ils peuvent également être instruits pour maîtriser et capturer. *Les pillards du désert (WD 72)* ont perfectionné une méthode pour déguiser leur mouvement de sorte que les shim-shari ne peuvent pas les détecter.

---

Les shim-shari gardent la chambre contenant la source de lumière (qui est simplement une sphère sur laquelle un sort permanent de lumière a été lancé — elle était utilisée comme un phare directionnel par les brigands qui utilisaient autrefois le bâtiment mais qui ont été chassés par les anubi) et la chambre au trésor qui en découle. Le trésor comprend le butin pillé des caravanes, un Tome pour créer des shim-shari et un coffre contenant de l'or, des gemmes et...

## ARGORIAN WORMKIN
## by Barney Sloane

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 2–8 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 1d8 + 1 |
| Treasure: | Special |
| Attack: | Bite for 1d4 plus nausea |
| Alignment: | Neutral (evil) |
| Intelligence: | Non- |
| Monstermark: | Suggest level IV in 12 levels |



Ces créatures de 30 cm de long étaient la production d'un clerc / assassin rusé d'Argor pour protéger ses cachettes. Ces créatures vermiformes nocives sont de couleur rose rougeâtre et arborent une bouche suceuse râpeuse, avec laquelle elles râpent la chair et l'armure. Elles injectent également, en cas de coup réussi, un fluide nauséabond qui, sauf si un jet de sauvegarde contre le poison est réussi, provoque chez la victime des vomissements violents l'empêchant de faire quoi que ce soit pendant 1 à 8 tours. Leur particularité est qu'elles ne peuvent être tuées que si les dégâts infligés, y compris magiques, peuvent enlever tous les points de vie originaux de la créature en une seule fois. Sinon, la créature se divise en deux moitiés, chacune avec les points de vie et la capacité de 'division' de l'originale. Son 'trésor' est ce qu'elle est en train de garder.

---

NOTES POUR L'ARBITRE: Le bâtiment comporte 3 étages, tous en dessous du niveau du sable. Le dernier étage avait des ouvertures par lesquelles le sable a soufflé pour le remplir. Toute tentative de monter depuis l'étage du milieu (le repaire des anubi) se heurtera à une porte barrée qui, si elle est ouverte, laissera le sable s'écouler et commencer à remplir l'étage du milieu. L'étage du milieu n'a pas d'ouvertures dans le mur extérieur. L'étage le plus bas (où se trouvent les shim-shari) est l'ancien rez-de-chaussée et possède de grandes ouvertures barrées dans les murs extérieurs, toutes sous pression de l'extérieur. Si elles sont déverrouillées, les portes éclateront et le sable s'engouffrera, commençant à remplir le bâtiment comme s'il s'agissait d'une inondation d'eau. Traitez en conséquence si les personnages sont engloutis dans le sable, mais pas de natation !

---

## FIEND FACTORY POLL RESULTS

### TOP TEN

1: Shadow Goblins (*WD26*) by Barney Sloane
2: Dream Demon (*WD25*) by Phil Masters
3: Mandrake People (*WD18*) by Glenn Godard
4: Cyclops (*WD21*) by Albie Fiore
5: Incubus (*WD25*) by Roger E Moore
6: Russian Doll Monster (*WD15*) by Mike Ferguson
7: Forest Giant (*WD26*) by M Newton and D Healey
8: Svart (*WD9*) by Cricky Hitchcock
9: Phung (*WD18*) by Simon Tilbrook
10: Winter Kobold (*WD26*) by Jonathan Hardwick

### WORST FIVE

1: Ungoliant (*WD22*) by Peter Cockburn
2: Dungeon Master (*WD24*) by Malory Nye
3: Crystal Golem (*WD22*) by Robert Outram
4: Bonacon (*WD24*) by David Taylor
5: Wrecker (*WD16*) by Andrew Hicks

Congratulations to all those whose monsters were voted into the top ten, and commiserations to those who invented the worst five, with the consoling thought that each of the worst five also received a vote in the poll for the best monsters. ■

*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue, a look at some monsters usually encountered in league with other creatures —*

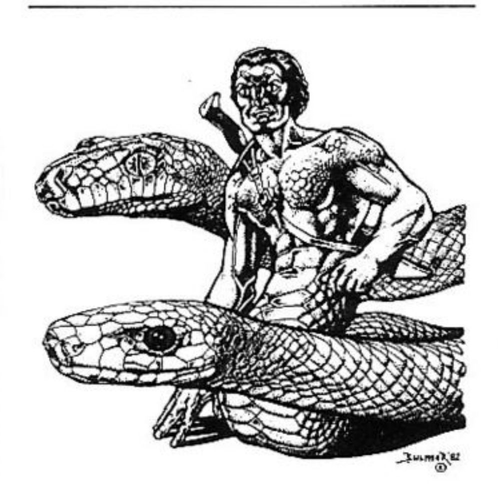
# In Good(?) Company

## STIRGE DEMON
by Ivo Smith

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 – 2 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 5d8 |
| Treasure: | See below |
| Attack: | Special |
| Alignment: | Lawful evil |
| Intelligence: | Very |
| Monstermark: | 74 (level V in 12 levels) |

**Le démon stirge peut facilement être confondu avec un humain encapuchonné jusqu'à ce que ses mains soient vues, lesquelles ont de longs ongles pointus et tranchants d'au moins 2.50 cm de long. Le démon n'a pas de repaire et son seul trésor est son « collier de stirge ». Celui-ci peut invoquer 10 à 20 stirges deux fois par jour à la volonté du démon. Le démon lui-même, sans collier, peut encore invoquer 1 à 6 stirges à volonté, mais si son adversaire porte un collier de stirge, les stirges attaqueront le démon. La créature elle-même a deux attaques, une avec chaque main. Si un coup atteint sa cible, le démon stirge a saisi sa victime et ses ongles sont enfoncés dans la chair de la victime. Il peut alors aspirer le sang de la victime à travers ses ongles creux à partir du prochain tour au taux de 2d4 par tour jusqu'à ce qu'il ait drainé 24 points de vie de sang, moment auquel il se retirera, rassasié. Comme avec un stirge, la seule façon de le désolidariser de sa victime est de le tuer. Toute victime frappée par le démon stirge doit recevoir un sort de guérison de maladie sur la plaie dans les 24 heures ou une maladie du sang se déclarera. Bien que le démon stirge ne puisse pas voler, il porte souvent ou aura bu une Potion de Vol. Le démon, tant qu'il est en vie, ne renoncera jamais à son collier.**





## WERESNAKE
By Cas Liber

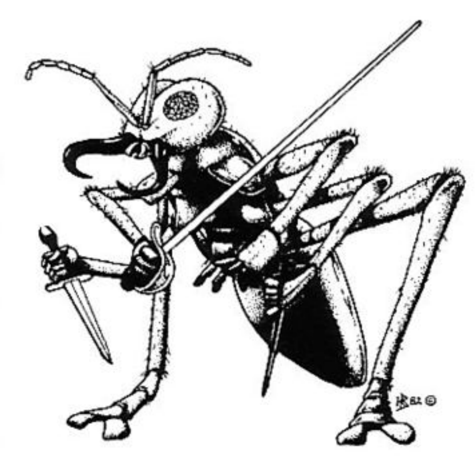
| | |
|---|---|
| No Appearing: | 3 – 18 |
| Armour Class: | 7 |
| Movement: | 15" |
| Hit Dice: | 2d8 + 3 |
| Treasure: | C |
| Attack: | By weapon type or bite for 1d8 plus poison |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Average |
| Monstermark: | 42 (level IV in 12 levels) |

**Les hommes-serpents, ou weresnakes, vivent dans des endroits humides et sombres tels que les jungles denses, les grottes fluviales et les marécages. Chaque fois que des weresnakes sont rencontrés, il y a 60 % de chances pour chacun d'entre eux d'être accompagné de 1 à 3 serpents géants venimeux. Sinon, un weresnake peut toujours invoquer 1 à 3 serpents supplémentaires. Un weresnake attaque soit avec une arme, généralement un cimeterre, soit avec sa morsure venimeuse — les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir. Habituellement, il traquera ses victimes avant d'attaquer. Comme les autres lycanthropes, le weresnake est un humain avec la capacité de prendre une forme animale. La forme animale.... de l'homme-serpent est celle d'un torse humain écailleux avec deux bras et une tête normale, à part deux crocs semblables à ceux d'un serpent. La partie inférieure du corps est celle d'un serpent. Le weresnake ne peut être touché que par des armes d'au moins +1 ou par des armes en argent.**

## MURYAN
by Roger E Moore

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 8 – 80 |
| Armour Class: | 2 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 1d8 + 1 and above |
| Treasure: | B, P, Q x 20 |
| Attacks: | Bite for 1d4; 4 claws for 1–2 or by 1–4 weapons |
| Alignment: | Lawful neutral |
| Intelligence: | Low to average |
| Monstermark: | 17+ (level II in 12 levels) |

**Profondément sous la terre, dans des systèmes de tunnels élaborés sur un terrain rocheux et accidenté, vivent les muryans. Ils sont une race insectoïde qui ressemble à de grandes fourmis marchant sur leur paire de pattes arrière. Ils disposent de deux paires de bras pour manipuler des objets et fabriquer des outils, et les muryans peuvent combattre avec une arme dans chacune de leurs mains en forme de griffes. Ils n'utilisent ni armure ni bouclier, s'appuyant sur leur chitine noire, luisante et résistante pour les protéger. Leurs yeux sont grands, lumineux et à facettes. Ils possèdent une infravision supérieure et peuvent voir jusqu'à 36m dans l'obscurité. Cependant, la lumière vive ne les affecte pas le moins du monde, et ils ne sont pas aveuglés si un sortilège de lumière magique est lancé sur leurs yeux. Ils mesurent entre 1.5m à 2.10m de haut lorsqu'ils se tiennent droits. Les muryans sont d'excellents mineurs et peuvent creuser des canaux à travers la roche solide avec aisance. Ils apprécient particulièrement la recherche de pierres précieuses et de minéraux rares. En raison d'un lien empathique particulier avec les insectes, les muryans utilisent des fourmis géantes comme animaux de compagnie et gardes, et certaines colonies utilisent des guêpes géantes pour la reconnaissance. Les muryans ne sont pas affectés par les *fléaux d'insectes, les invocations d'insectes, les répulsifs à insectes ou la mort rampante*. Les sorts de charme et de paralysie ne fonctionnent pas non plus sur eux. Tous les muryans sont immunisés contre les attaques et effets psioniques. Les muryans évitent le contact avec le monde supérieur et ses habitants, bien qu'ils...**



Ils peuvent être rencontrés dans des donjons et des cavernes profondes. Ils ont des sociétés hautement structurées et organisées avec des chaînes de commandement rigides. Pour chaque quatre muryans normaux rencontrés, il y aura un chef de bas niveau avec tous les points de vie (9), portant quatre armes qui peuvent chacune être utilisées à une main. Pour chaque quatre chefs de bas niveau présents, il y aura un chef de niveau moyen avec 2d8 + 2 points de vie, entièrement armé et capable de se déplacer à 45 m. Dans tout groupe de muryans de plus de 60, il y aura un chef de haut niveau avec 2d8 + 2 dés de vie (à pleins points de vie, 18) qui peut se déplacer à 54 mètres et peut lancer une peste d'insectes une fois par jour comme un druide de niveau 10. Bien qu'il soit possible de traiter pacifiquement avec les muryans, ces êtres attaqueront sans hésitation tout intrus dans leurs repaires. Ils ne parlent que leur propre langue et peuvent communiquer avec toute créature insectoïde.

## SPRITE KNIGHT
by Phil Masters

No Appearing: 1
Armour Class: 3
Movement: 9"/18"
Hit Dice: 1d8 + 2
Treasure: L, M, N, + (50%) 1 map
Attack: See below
Alignment: Neutral good
Intelligence: Very
Monstermark: 7 (level II in 12 levels)

Un chevalier lutin est un lutin exceptionnellement robuste qui choisit de défendre sa race et sa forêt contre les intrus maléfiques. Un tel individu possède toutes les capacités des lutins, telles que le camouflage, l'invisibilité, le déplacement silencieux et la détection du bien et du mal ; de plus, il peut lancer une protection contre le mal, une peste d'insectes et parler avec les animaux une fois par jour avec une puissance de niveau 6. Il se sauvegarde comme un guerrier / magicien de niveau 4 Le chevalier lutin porte l'armement habituel des lutins, plus une lance pointue avec le même poison que les flèches des lutins, qu'il peut utiliser pour une seule attaque causant 1d4 de dégâts. Tout chevalier lutin possédera une monture absolument fidèle, qui combattra pour son cavalier dans la bataille : il y a 5 % de chances pour que ce soit une chauve-souris géante (1 dé) ; 15 % pour un faucon de sang ; 20 % pour un sanglier sauvage ; 40 % pour un chien sauvage ; et 20 % de chances pour une grande...



araignée. Chacun a 30 % de chances d'être accompagné de 2 à 5 lutins normaux en tant qu'écuyers. La classe d'armure supérieure de ces êtres résulte de leur utilisation d'une armure légère faite de cuir et de chitine d'insecte, astucieusement fabriquée pour leur permettre de profiter pleinement de leur agilité aérienne naturelle. Les chevaliers lutins sont courageux au point d'être impétueux, voire téméraires, et un peu vaniteux ; mais ils combinent cela avec un fort sens de l'humour et de l'honnêteté, ainsi qu'une féroce dévotion à leur tâche. Chacun parle le langage des lutins, la langue commune, celui des brownies, des pixies, et la langue du Bon Neutre.



## VAMPIRE WOLF (COACULA)
by Trevor M French

No Appearing: 2 – 8
Armour Class: 5
Movement: 18"
Hit Dice: 4d8 + 3
Treasure: D, S
Attack: Two claws for 1d4 each plus 1 bite for 2d4
Alignment: Chaotic evil
Intelligence: Very
Monstermark: 124 (level VI in 12 levels)

Le loup vampire ou coacula (pluriel : coaculi) est l'esprit mort-vivant d'un worg qui a été tué par un vampire et qui revient pour semer le chaos sur le Plan Matériel Primaire. Ils sont extrêmement rares, et s'ils sont rencontrés, il y a 50 % de chances qu'ils soient accompagnés du vampire, car ces puissants morts-vivants iront souvent jusqu'à tuer un worg pour ainsi gagner un coacula 'domestique'. Le loup vampire ressuscite de la tombe 1 à 4 jours après avoir été tué et tente immédiatement de trouver son « maître ». En présence de son maître, le coacula est considéré dans la matrice clerc / mort-vivant comme un spectre (s'il n'est pas avec son maître, alors comme un revenant) et acquiert la capacité de prendre une forme gazeuse et de charmer les personnes à volonté. Quiconque est tué par un coacula deviendra un vampire en 2 à 24 heures à moins qu'il ne soit ressuscité ou qu'un sort de dissipation de la malédiction ne soit lancé sur lui. Les coacula ne peuvent pas être affectés par des sorts qui influencent l'esprit — tels que charme, sommeil, etc. Le loup vampire est toujours de couleur noire jais avec des yeux orange brillants et ardents.

Note : Il est rumeur que d'autres types de loups morts-vivants existent, bien que cela n'ait pas encore été prouvé. Les types légendaires comprennent les loups d'ombre (solvi), les loups nécrophages (gubbliyi), les loups spectres (rataki) et les loups fantômes (satani)

## MINIDRAG
by D Parrington

No Appearing: 1
Armour Class: -2
Movement: 9"/18"
Hit Dice: 2d8
Treasure: Nil
Attack: Poison jet
Alignment: Neutral
Intelligence: Animal
Monstermark: Suggest level VI in 12 levels

Ces créatures très rares se trouvent dans divers climats, à la surface comme sous terre. Ce sont des charognards et sont presque toujours trouvés en compagnie de bêtes prédatrices par lesquelles ils sont tolérés pacifiquement et autorisés à se nourrir des restes de proies en raison de leurs capacités spéciales. Ces capacités les rendent également très prisés comme animaux de compagnie. Ils sont empathiques avec les autres créatures et capables de lire leurs émotions. Lorsqu'ils sont avec leur maître ou accompagnent des prédateurs, ils les avertissent de l'approche de toute personne leur voulant du mal en se dressant, et peuvent même attaquer. Pour apprivoiser un minidrag, il faut soit l'élever depuis l'œuf, soit nourrir régulièrement un individu sauvage sans aucune intention de lui faire peur ou de lui nuire. Si l'une de ces émotions lui est manifestée, la créature attaquera. Il y a 20 % de chances que la créature attaque de toute façon si elle est dérangée. Ils attaquent en volant et en projetant un jet de poison à +5 pour toucher avec une portée de 5 pieds. Les jets de sauvegarde contre ce poison de chair se font avec un malus de -2, et l'échec signifie la mort. Puisque le jet est toujours dirigé vers le visage, tout jet de sauvegarde réussi doit être suivi d'un second jet pour éviter d'être aveuglé par le poison. S'ils ne sont pas dérangés, les minidrags n'attaqueront jamais, ayant un tempérament généralement paisible et paresseux. ■



*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue, a look at some . . .*

# LITTLE THINGS





Cette sélection présente des monstres qui sont tous de petite taille, bien qu'ils ne soient pas nécessairement de bas niveau. Incidemment, j'ai décidé d'abandonner le listing du Monstermark. Il y a deux raisons à cela. Premièrement, l'article original était dans les WD's 1-3 maintenant épuisés et, bien qu'il ait été réimprimé dans The Best of White Dwarf: Articles, de nombreux lecteurs ignoraient sa signification.
Deuxièmement, le système de points d'expérience (XP) dans AD&D a depuis rendu le Monstermark pratiquement redondant.

## GREATER RAVEN
by Roger E Moore

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 2 – 20 |
| Armour Class: | 7 |
| Movement: | 3"/24" |
| Hit Dice: | 1d8 - 1 |
| Treasure: | K, L, M, Q in nest |
| Attack: | 2 claws for 1 – 3, or peck for 1d4 |
| Alignment: | Neutral (some with good or evil tendencies) |
| Intelligence: | Very |

Bien qu'un peu plus grands que les corbeaux normaux, les grands corbeaux n'ont que 5 % de chances d'être distingués par un observateur occasionnel. Ils sont très intelligents et peuvent parler une ou deux langues en plus de leur propre langue aviaire. Ils volent si silencieusement et peuvent se dissimuler si bien (même en vol) qu'ils surprendront leurs adversaires sur un résultat de 1 à 5 sur un dé6 ; s'ils surprennent quelqu'un, ils attaqueront rarement, préférant se cacher et écouter par curiosité toute conversation. Ils préfèrent se cacher dans des endroits ombragés (avec 90 % de réussite), devenant pratiquement invisibles. Ces corbeaux ont la langue bien pendue et aiment parler à quiconque voudra les écouter. En raison de leur habitude d'écouter aux portes, ils constituent de bonnes sources d'information sur des événements par ailleurs inconnus, bien qu'ils demanderont toujours une gemme ou une pièce d'or pour ces données. Ils ont souvent été utilisés à bon escient comme espions ou messagers. Les corbeaux d'alignement bon préfèrent travailler pour des humains ou des nains, tandis que ceux maléfiques ont été vus avec des gobelins, des xvarts, des orcs, des hobgobelins et leurs semblables. Les corbeaux véritablement neutres aiment fréquenter la plupart des humains et des druides. Un grand corbeau peut transporter jusqu'à... 10 pièces d'or de poids (environ 1 livre) en vol sans ralentir, et le double de cette quantité à demi-vitesse. Leur mémoire est assez bonne, bien qu'ils puissent prétendre le contraire.

---

## NIGHTLING
by Phil Masters

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 5 – 20 |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 5"/16" on bats |
| Hit Dice: | 1 – 3 hit points |
| Treasure: | G + 50% chance of map (60%) or scroll (40%) |
| Attack: | Darts for 1pt + paralysis, spells |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Average – very |

Cette race a des traits reptiliens, une peau écailleuse de couleur vert foncé, de grands yeux lumineux et des griffes palmées, et ne mesure que 20 à 30 centimètres de haut. Ils possèdent une capacité limitée de caméléon (comme la compétence Se Cacher dans l'Ombre) qui leur permet de se fondre dans l'environnement avec 70 % de chances de succès. Les créatures nocturnes vivent dans les cavernes et s'aventurent rarement à l'extérieur, sauf pour faire des raids durant les nuits les plus sombres. Ils combattent avec un malus de -4 pour toucher en plein jour, mais peuvent tolérer des luminosités inférieures et possèdent une infravision supérieure. Ils montent généralement des chauves-souris géantes de 1/2 dé de vie (*voir le Fiend Folio*), qui combattent pour eux si leurs adversaires parviennent à les forcer au corps à corps, mais ils préfèrent attaquer à distance. Chaque nocturne porte six ou sept petites fléchettes en pierre lestées qu'ils peuvent lancer jusqu'à une portée de 6 m avec une pleine précision et de 6 à 12 m avec un malus de -3 ; un coup réussi ne fait qu'1 point de dégâts, mais les fléchettes sont empoisonnées ; une victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être paralysée pour 3 à 18 rounds (3 à 12 si la constitution est de 14 ou plus). En outre, chaque nocturne peut utiliser les pouvoirs magiques suivants une fois par jour, et un par tour (quand il ne lance pas une fléchette) : régénérer 1pv, détecter la magie (portée de 9m), polluer l'eau (jusqu'à 1 gallon), obscurité (portée de 9m, rayon de 3 mètres), et leurre sonore (comme un magicien de niveau 8). Tout groupe de nocturnes aura un leader supplémentaire avec 4pv, montant une chauve-souris de la variété à 1-dé, qui possède tous les pouvoirs mentionnés ci-dessus mais qui peut utiliser chacun de ces pouvoirs deux fois par jour et les suivants, avec une puissance de niveau 8, une fois chacun : *dissiper la magie et missile magique*. Les nocturnes ne parlent que leur propre langue, mais peuvent communiquer avec les jermlaines, les mites et les snyads. Ils attaqueront toute race sauf les trolls, les troglodytes et autres descendants reptiliens, car ils adorent boire le sang chaud et frais des hommes et de leurs semblables. Note : À moins qu'elle ne soit spécifiquement dirigée contre l'un ou l'autre, un coup porté à un couple chauve-souris et cavalier a 50 % de chances d'atteindre le nocturne et 50 % de chances d'atteindre la monture. Le poids du premier empêche le second de voler avec suffisamment d'adresse pour éviter les projectiles comme à son habitude. Un nocturne démonté est une cible très petite pour les sorts qui normalement font la moitié des dégâts si un jet de sauvegarde est réussi, et ne subira donc aucun dégât dans une telle éventualité.

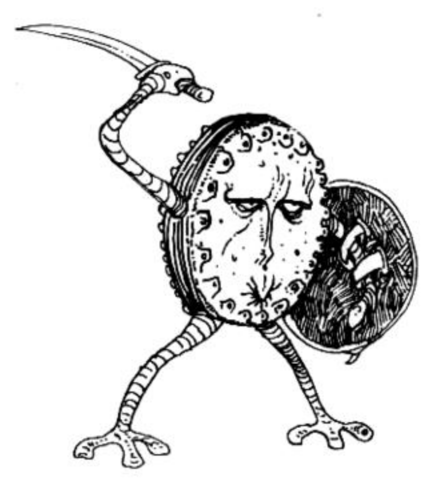
---

## QOTHE
by Bob Greenwade

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 20 – 80 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 10" |
| Hit Dice: | 2d4 |
| Treasure: | I, N, Q |
| Attack: | 4 pincers for 1d6 each and bite for 2d4 |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Animal |

Les Qothes (prononcé Ko'thu) sont des créatures très rares, principalement trouvées dans les marécages, les jungles et les complexes souterrains, bien qu'il y ait eu des rapports concernant une espèce désertique. Ils apparaissent comme des amas presque sans forme de protoplasme blanc et sans poils, avec une bouche ronde, trois yeux globuleux, et quatre pinces rouges à une extrémité, et des organes d'excrétion et sexuels à l'autre. Ils ne dépassent rarement 45 centimètres de longueur, pinces étendues, leur masse étant environ le double de celle d'une tête humaine. Leur mode de déplacement habituel est par rebond, nécessitant leur peau résistante ; ils peuvent également ramper à une vitesse de 6m par tour. Les Qothes sont presque toujours rencontrés, qu'ils soient errants ou dans leur tanière, sous la forme d'un groupe entier d'environ 50 appelé une bannner. Des groupes plus petits..







Entre 2 et 16 qothe ont été aperçus bien que un clan ou un groupe semble avoir un esprit collectif, mais cela n'a pas été établi. Tous les qothe (à l'exception de l'espèce conjecturée du désert) ont besoin d'un point d'eau duquel ils doivent boire un volume d'eau équivalent au leur chaque jour pour maintenir leur capacité de rebond. Ils n'entrent pas profondément dans l'eau car ils ne savent pas nager. Ils se nourrissent généralement de poissons et de crustacés, mais attaqueront à vue tout ce qui saigne. Ils sont un mets privilégié des hommes-lézards, certaines tribus préférant même les qothe à la chair humaine. Le corps d'un qothe peut être vendu pour 100 pièces d'or à un alchimiste, car certaines de ses parties ont de la valeur dans la fabrication de potions et d'autres matériaux magiques — la chair en poudre est utilisée dans la fabrication d'armures en cuir magiques, le sang est un ingrédient important dans la plupart des potions de soin supplémentaire, et les yeux, réduits en une seule entité et déshydratés, peuvent être utilisés dans une potion de recherche de trésors ou comme composant matériel pour un sort d'œil de sorcier. Ils possèdent l'aptitude innée (et inexpliquée) à 'voir' le platine et les gemmes à moins de 300 mètres quelle que soit la barrière. Ils sont attirés par ces matériaux qui se trouvent toujours dans le trésor d'une bannière. Ils possèdent également une vision périphérique de 270°. Certains utilisateurs de magie neutres ont des qothe comme familiers. Ces utilisateurs de magie gagnent non seulement les points de vie des qothe, mais aussi leur peau résistante (-2 à la CA), la vision périphérique, et la capacité de voir les gemmes et le platine. Ils peuvent aussi sauter cinq fois leur taux de mouvement normal lorsqu'ils ne sont pas en combat.

## WYRMLET
by Peter Ryding

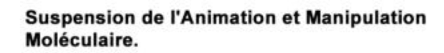
| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 1 — 10 wyrmlings |
| Armour Class: | 0/7 |
| Movement: | 6" + 1" per wyrmlet |
| Hit Dice: | 1d8 per wyrmlet |
| Treasure: | M and Q per wyrmlet, X |
| Attack: | 1/2 per wyrmlet for 1d6 + 1 per wyrmlet, plus disintegration ray |
| Alignment: | Lawful evil |
| Intelligence: | Fighter - low; magic-user - very; head - exceptional |

Bien que chaque wyrmlet soit un être distinct, ils peuvent se combiner pour former des wyrmlings puissants. Trois types sont définitivement connus : Les guerriers — rare ; Les magiciens — très rare ; et les chefs — très rare. Des rumeurs persistent sur l'existence de wyrmlets cléricaux, de chefs dotés de pouvoirs psioniques, et d'autres types de classes. Chaque wyrmlet mesure environ 1 mètre de haut et possède un corps circulaire plat, avec un 'visage' presque sans caractéristiques de chaque côté, deux petits bras osseux et deux jambes semblables. La bouche n'est qu'un trou surmonté d'une petite protubérance cartilagineuse. Des ventouses autour du bord de chaque visage leur permettent de s'attacher les uns aux autres. Il ne faut qu'un round de mêlée pour chaque jonction. En raison de la faible intelligence des guerriers, le wyrmlet 'chef' spécialisé (le seul avec des caractéristiques sur l'un de ses visages) est nécessaire pour organiser la jonction. Une fois combinés, la tête n'est plus essentielle pour maintenir la coordination. Ils sont généralement rencontrés sous forme de wyrmlings de 6-7 wyrmlets, mais parfois jusqu'à 15.
Un wyrmling combat et se défend comme un monstre dont les dés de vie sont égaux au nombre de ses wyrmlets et a une résistance magique cumulative de 5% par wyrmlet. Un wyrmling de 8 wyrmlets ou plus peut faire vibrer son cartilage pour produire une onde sonore de très basse fréquence. Si une section tête contrôle le wyrmling, ce son peut être focalisé sur une cible. Cela agit comme un rayon de désintégration (portée de 6 m), mais en raison de sa fréquence inhabituelle, seuls les métaux sont affectés. La cible doit vérifier tous ses objets métalliques contre la désintégration.Comme un rayon à pleine puissance est seulement produit par un wyrmling de 15 dés de vie, les sauvegardes sont faites avec un bonus de +1 par dé de vie en dessous de 15 du wyrmling. Les wyrmlets utilisateurs de magie peuvent utiliser 1 niveau de sort à chaque tour pour chaque wyrmlet MU dans le wyrmling à deux fois ce niveau d'utilisation. (Ainsi,3 wyrmlets MU dans un wyrmling pourraient chacun lancer un boule de feu de 6d6 à chaque tour.) Bien que les wyrmlets MU et tête n'utilisent pas d'armes, la plupart des wyrmlets combattants en utilisent deux. Certains (30%) utilisent un bouclier et une arme. La bordure extérieure dure et chitineuse et le visage de la tête sont AC0 et totalement résistants au feu et au froid. Les visages mous sont AC7 et susceptibles à toutes les formes d'attaque. Une tactique favorite d'un long wyrmling (plus de 10 dés de vie) est d'encercler sa victime.

## MARA
by Simon Craddock

| | |
|---|---|
| No. Appearing: | 5 — 30 |
| Armour Class: | Body 8; wings 10 |
| Movement: | 12"/18" |
| Hit Dice: | 1d8 + 3 |
| Treasure: | J, K (M in lair) |
| Attack: | 2 claws for 1d4 each and bite for 1d4 + poison |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Low (high if magic-using) |

Ces humanoïdes ailés d'un mètre de haut, oubliés pendant des siècles après leur chute aux mains de leurs maîtres sprites, habitent des grottes profondes sous la terre. Ils ont une peau dure et grise et de petites ailes noires. Cette coloration leur confère 75 % de chances de surprendre dans une lumière faible, mais seulement 25 % de chances à la lumière du jour. Ils ont développé une infravision standard (18 mètres) mais en lumière vive, ils comptent sur leur odorat développé. Ils attaquent avec leurs deux griffes et une morsure empoisonnée qui provoque des nausées pendant 4 à 16 segments à moins qu'un jet de sauvegarde soit réussi. Le poison peut être neutralisé par des sorts de soins légers, neutraliser le poison, ralentir le poison et la plupart des autres sorts de soins cléricaux. En raison de la petite taille du mara, les adversaires subissent un malus de -3 avec des armes tenues à la main et de -5 avec des armes à distance lorsqu'un mara est en vol. Lorsqu'ils ne volent pas, tout jet pour toucher est à -1. Chaque mara normal a 5 % de chances d'utiliser la magie et de lancer les sorts *chauffer le métal, déformer le bois et invocation d'insecte* une fois par jour avec 20 % de chances de succès. Pour lancer un sort, un mara doit d'abord atterrir. Tous les mara peuvent parler la langue commune ainsi que leur propre langue qui est une forme pervertie du langage des sprites. Tout coup porté à un mara a 40 % de chances d'atteindre une aile (si on vise une aile, malus de -1 pour toucher mais 60 % de chances d'atteindre une aile). Si une aile est touchée, le mara est forcé d'atterrir et de combattre à pied. Un mara est également contraint d'atterrir s'il a subi 50 % de dégâts. Tous les mara ont une résistance magique de 50 % aux sorts de sommeil et de charme. Pour chaque mara présent, il y a 5 % de chances cumulatives qu'il y ait aussi un guerrier mara avec 11PV, AC7, qui inflige 1d6 de dégâts avec chaque griffe.



*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This month, a collection of creatures with psionic powers. . .*

# All in the Mind



## PSITAN
## by Andy Wouldham

**No Appearing:** 1 – 2
**Armour Class:** 10
**Movement:** 3"
**Hit Dice:** 5 – 10d4
**Treasure:** 50 – 100gp
**Attack:** See below
**Alignment:** Chaotic evil – lawful good
**Intelligence:** Genius to supra-genius
**Psionic Ability:** 300–800. Attack/defence modes: all/all

Les Psitans peuvent être trouvés dans la plupart des régions, à l'exception des zones les plus arctiques et les plus arides. Ils sont généralement rencontrés dans des environnements souterrains car ils sont albinos et n'aiment pas l'exposition prolongée à la lumière du soleil. On croit que les psitans sont le résultat d'un ingénierie génétique radicale menée par des flagelleurs mentaux sur des humains pour créer une race d'asservis plus susceptible au contrôle psionique. Cependant, les expériences ont mal tourné, créant une race de super-psioniques avec une haine pathologique des flagelleurs mentaux. Ce sont des créatures de taille moyenne, physiquement faibles (leur force varie de 3 à 8), et, en raison de leurs crânes énormes, ils sont lents et maladroits (leur dextérité ne dépasse pas 9). Ils s'épuisent facilement par tout effort physique et doivent se reposer fréquemment. La plupart de leurs travaux et tâches sont effectués par l'utilisation de disciplines psioniques, dont chaque individu a une maîtrise complète, leur niveau de maîtrise variant entre 9 et 14. Les Psitans communiquent entre eux par télépathie naturelle et sont connus pour parler la langue des flagelleurs mentaux et 30 % d'entre eux parlent également la langue commune. En raison de leurs corps fragiles, physiquement faibles et de leur maladresse, les psitans s'engagent dans un combat physique (ce qui est rare) comme s'ils étaient des utilisateurs de magie de niveau 1 avec un malus de -2 pour toucher. Les dégâts infligés par un coup réussi seront de 1 à 2, quel que soit le type d'arme.

## PSI-MULE
## by Phil Masters

**No Appearing:** 1
**Armour Class:** 6
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 3d8
**Treasure:** Q
**Attack:** 1 bite for 1 – 3
**Alignment:** Chaotic evil
**Intelligence:** Exceptional
**Psionic Ability:** 120–150. Attack/defence modes: A,C,D,E/F,G,H

Personne ne sait quand, où, ni si c'était par accident ou dessein, mais d'une manière ou d'une autre, une mule a un jour muté de manière à se reproduire fidèlement, à développer une peau plus épaisse et une grande intelligence et, pire encore, à combattre avec des pouvoirs psioniques. Le résultat, le psi-mule, est omnivore, nécessitant toutes sortes de protéines pour son métabolisme mutant, mais il a un goût prononcé pour la chair humaine ; de plus, il aime tuer. Il peut mordre ses adversaires, mais trouve évidemment qu'un type de rafale mentale, comme celui des flagelleurs mentaux, est plus efficace. Un psi-mule dispose d'une forme faible de perception extrasensorielle (ESP) en fonctionnement permanent, ce qui l'empêche d'être surpris. Lorsqu'il est rencontré pour la première fois, il produit une sorte d'illusion psionique puissante qui le fait apparaître comme une mule normale et apprivoisée avec des sacoches remplies de bijoux, d'armes, d'argent et de tels trésors – mettant ainsi ses victimes hors de leur garde. Il a 60 % de chances, vérifiées à nouveau tous les 5 rounds, de prendre complètement le contrôle de toute mule normale à moins de 9 metres ; une Forteresse Intellectuelle à portée réduit de moitié cette chance et une Tour de Volonté de Fer la neutralise. Le psi-mule, en plus de ses modes d'attaque/défense, dispose des disciplines suivantes au 5e niveau de maîtrise : Télépathie Animale, Équilibre Corporel, Ajustement Cellulaire, Détection de la Magie, ESP, Agitation Moléculaire... Suspension de l'Animation et Manipulation Moléculaire.

## GIANT MOLE
## by Roger E Moore

**No Appearing:** 3 – 18
**Armour Class:** 7
**Movement:** 6" (3" burrowing)
**Hit Dice:** 3d8 + 1
**Treasure:** C, T, X
**Attack:** 2 claws for 1d4+1 each, or psionics
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Average
**Psionic Ability:** 70–100. Attack/defence modes: B/F,G, special

Les taupes géantes habitent les collines, les plaines et les paysages broussailleux où elles construisent leurs maisons sinueuses souterraines. Elles ont la taille d'un homme et possèdent une fourrure gris foncé ou noire. Avec leurs yeux à peine visibles, les taupes géantes ne voient pas bien au-delà de 9 mètres en plein jour et n'ont pas d'infravision. Cependant, leurs sens de l'ouïe et du toucher sont extraordinaires, et leur sens de l'odorat est si bien développé qu'elles ne peuvent être surprises dans des environnements souterrains et ne subissent aucun malus pour toucher en combat. Leurs longues griffes avant acérées déchirent facilement même la terre dure compactée, mais pas la roche solide. Les taupes géantes vivent en colonies dans des systèmes de tunnels complexes avec plusieurs entrées et sorties secrètes. Les tunnels mesurent en moyenne de 1 à 1,50 mètre de diamètre, avec de grandes chambres et salles de 3 à 6 mètres de large. Ces créatures sont assez aimables et entretiennent des relations particulièrement bonnes avec les gnomes. Elles sont généralement neutres envers tous les autres êtres, à l'exception des ankhegs, que les taupes détestent pour les dommages et la destruction qu'ils causent aux colonies de taupes. Les taupes géantes peuvent détecter la magie par le toucher et ont tendance à collecter des objets magiques dans leurs terriers comme souvenirs. Elles parlent toutes leur propre langue et la langue de leur alignement, 60 % parlent également le gnomique, 10 % connaissent la langue commune et 5 % connaissent une autre langue d'une sorte ou d'une autre. Les taupes géantes sont modérément psioniques, et chacune a une capacité psionique de 70 à 100. Toutes sont immunisées contre les attaques psioniques de type 'poussée mentale' et chacune possède 1 à 3 Dévotions Mineures déterminées aléatoirement. Une colonie de taupes géantes a 75 % de chances d'avoir de 2 à 4 taupes cérébrales (MM) agissant comme gardiens sans intelligence.





## ZYTRA (Lord of the Mind Flayers)
by Charles Stross

| | |
|---|---|
| No Appearing: | Unique |
| Armour Class: | -7 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 130 hit points |
| Treasure: | A x 4, H x 2, U |
| Attack: | 4 tentacles (special), 2 hands for 2d12 or by weapon type plus special |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Supra-genius |
| Psionic Ability: | 436; Attack/defence modes: all/all |

Il ne fait aucun doute que c'est le plus subtil, mortel, maléfique et impitoyable de tous les Seigneurs Démoniaques ou princes, étant le prince des redoutables illithids. Il apparaît comme un flagelleur mental au premier regard, mais la ressemblance n'est que superficielle, car il est plus puissant que n'importe quel seigneur illithid et ne tolérera aucun rival issu de la masse commune des flagelleurs mentaux ordinaires. L'inimitié entre lui et les autres seigneurs est si grande que tous l'évitent. Il semble attaquer de la manière habituelle des flagelleurs mentaux, en insérant des tentacules dans le cerveau de la victime, mais ce n'est que l'apparence des choses, car en réalité il lance une attaque psionique sur le cerveau non protégé d'une telle puissance que le cerveau est frit en un nombre de rounds de mêlée égal à l'intelligence de la victime divisée par 4 (les fractions sont arrondies vers le bas). Seule une défense psionique peut résister à cela, Dans ce cas, la victime ne subit que l'équivalent d'une attaque psionique de force maximale sur un non-psionique, et cela coûte à Zytra seulement 5 points par round de mêlée pour maintenir l'attaque d'un tentacule, par opposition aux énormes quantités dépensées dans un combat psionique normal (que Zytra peut utiliser, mais partageant la nature lâche de l'illithid, il préfère ne pas le faire). Il a deux autres attaques à main : Zytra a une force égale à celle d'un géant des tempêtes, et étrangle et écrase deux de ses victimes pour 2d12 à chaque round, cumulativement, ou utilise des armes avec +6 pour toucher et +8 sur tous les dégâts. Il ne peut être touché que par des armes de +3 ou mieux, et a une résistance à la magie de 90%. Zytra possède les capacités psioniques suivantes : Équilibre corporel ; Domination ; Expansion ; *Lévitation ; Détection du Bien/Mal ou de la Magie ; Projection Astrale ; Altération de l'Aura ; Voyage Probabiliste ; Barrière Mentale ; Télépathie ; ou Altération de Forme*, tous au 11ème niveau de maîtrise, un seul dans chaque round de mêlée, et à moitié coût. Il utilise également la magie suivante : *lancer des ténèbres permanentes, monstres d'ombre (illusionniste), tueur fantasmagorique, détecter l'invisible, ESP, clairvoyance / audience, lancer une boule de feu de 10d6, changement de forme, charme de masse (x1/jour), télékinésie (poids de 16000 gp), sphère prismatique (x3), permanent (x1), animer les morts, mot de pouvoir de niveau 23 MU tuer/mot impie (x2/jour), n'importe quel symbole (x1), image miroir* (seulement dans des cas désespérés), et invoquer 1 à 4 démons de type 3 à 5 (75 % de succès, 33 % pour chaque type), et il combat avec la Baguette de Zytra, un objet étrange lié à une *Baguette de Puissance Seigneuriale*, qui, en plus d'utiliser tous les pouvoirs de celle-ci, peut faire pousser des tentacules comme un mur de tentacules de taille 1/4 (50 PV) une fois par jour, agit comme un *Heaume de Télépathie* pour les utilisateurs psioniques, et a l'effet sur une victime, si aucune autre propriété n'est utilisée en même temps, d'un sort de mort, avec le maximum de dés de vie tués / ressuscités à 8 +4, et a un bonus de +4 pour toucher dans tous les modes d'arme. Elle draine un niveau/round si elle est manipulée par quelqu'un d'un statut différent utilisant la baguette sans le souhait express et donné volontairement de Zytra (donné rarement et même alors seulement à contrecœur et pour une courte période). Elle est utilisée uniquement en combat si Zytra n'utilise aucune autre méthode d'attaque, dans ce cas Zytra attaque en tant que seigneur de niveau 32.



## GRIMP
by L Barton

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 3 – 9 (2d4 + 1) |
| Armour Class: | 4 |
| Movement: | 6"/12" |
| Hit Dice: | 2d8 + 3 |
| Treasure: | A |
| Attack: | 2 claws for 1d4 each, bite for 1d6 (or by weapon type), sting for 1d6 plus poison, plus special. |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Average |
| Psionic Ability: | Special |

Ces rares créatures de 80 cm de haut ont de grandes ailes qui leur confèrent une Manœuvrabilité aérienne de C. Elles ressemblent à un croisement entre un diablotin et une gargouille. Leur coloration peut varier du bleu au vert, brun, noir ou rouge, mais le bleu et le vert sont de loin les plus courants. Le grimp se délecte de causer des difficultés et de la détresse. La vue d'une créature complètement impuissante sur le point d'être déchirée membre par membre leur est hilarante. Ils rendent généralement un groupe, ou un aventurier solitaire, impuissant, attirent un monstre puissant à la vue de la victime puis se retirent pour regarder le divertissement. Ils accomplissent généralement cela en ayant 10 % de leur nombre à trouver un monstre, tandis que 90 % engagent le(s) victime(s) dans le combat. Au combat, ils attaquent avec une combinaison de griffes/griffes/morsure/piqûre ; l'utilisation de deux armes/piqûre ; ou l'usage de leurs pouvoirs spéciaux. La piqûre de la queue injecte également du poison (sauvegarde à +1, ou subit 2d8 dégâts). Ils peuvent utiliser deux armes (une dans chaque main) en même temps mais celles-ci sont réduites et ne font que la moitié des dégâts normaux. Ils préfèrent ne pas s'engager dans le combat au corps à corps à moins de surpasser grandement en nombre leurs adversaires, mais préfèrent utiliser leurs capacités spéciales. Ils émanent en permanence un sort de *disruption* (portée de 3 m, durée d'1 round) et un sort *d'absorption* (voir ci-dessous). Ils ont également une forme spéciale de sort de *disruption* qui fait que les choses se brisent, s'envolent dans la mauvaise direction, dansent de leur propre accord et tournent généralement mal (la sauvegarde contre la magie annule) — pouvant être lancé une fois par jour. Ils n'ont pas de modes d'attaque et de défense psioniques,- mais possèdent les capacités suivantes au 3ème niveau de maîtrise : Agitation Moléculaire, Manipulation Moléculaire, Télékinésie (trois fois par jour chacune), et Réarrangement Moléculaire (une fois par semaine).

### DISRUPTION (Enchantment/Charm)

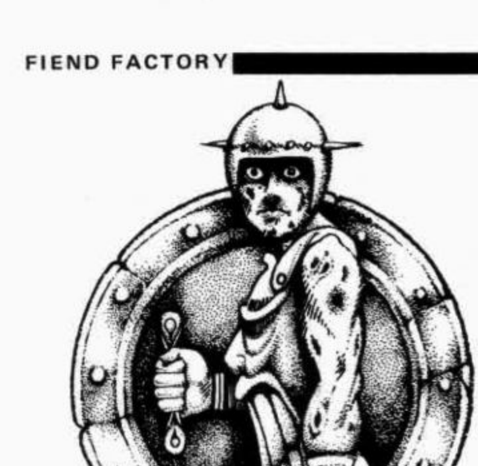
| | |
|---|---|
| Usable by: *illusionist* | Level: *3* |
| Range: *T"* | Duration: *T turns* |
| Area of effect: *3"x3"* | Components: *V,S* |
| Casting time: *T rnds.* | Saving throw: *neg.* |

Ce sort fait échouer les sorts d'un autre lanceur de sorts. Lorsque le sort est lancé, toutes les créatures utilisant des sorts dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou croire que tous leurs sorts ne fonctionneront pas. Ainsi, bien que la victime n'ait pas été attaquée de quelque manière que ce soit, ses sorts ont été perturbés par la victime elle-même et ne fonctionneront pas.

### ABSORPTION (Abjuration)

| | |
|---|---|
| Usable by: *cleric, MU* | Level: *5* |
| Range: *touch* | Duration: *6 turns* |
| Area of effect: *1 individual* | Components: *V,S,M* |
| Saving throw: *neg.* | Casting time: *1 rnd.* |

Le destinataire peut absorber des sorts qui s'additionnent jusqu'au niveau total du lanceur. Ainsi, tous les jets de sauvegarde contre n'importe quel type de magie sont à +4 et chaque fois qu'un sort est lancé sur le destinataire, alors celui-ci peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Ainsi, si un magicien de niveau 10 lance ce sort, alors le destinataire peut absorber 10 sorts de niveau 1, ou 5 sorts de niveau 2, ou 3 de niveau 3 et un de niveau 1, etc., jusqu'à 2 sorts de niveau 5. Le composant matériel est une petite barre de fer. ■



# MORE DEAD THAN ALIVE



*This issue, undead creatures form the backbone of* Fiend Factory, *a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore.*

**Lorsque la Fiend Factory a commencé il y a bien longtemps dans le White Dwarf n°6, nous n'avions aucune idée de la durée pendant laquelle cette rubrique pourrait durer. Le flot de monstres allait-il se tarir ? Eh bien, ce numéro présente le 200e nouveau monstre à avoir honoré les pages du White Dwarf, et il reste encore plein d'idées inédites en réserve. Alors, bravo à tous les lecteurs qui ont soumis des monstres par le passé. Continuez sur cette lancée en nous en envoyant davantage. Comme on dit, le jeu est aussi illimité que votre imagination.**

---

## MORBE (or Semi-Dead)
## by Albie Fiore

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 2 – 8 |
| Armour Class: | By armour type |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 2d8 + 3 |
| Treasure: | K, M, X |
| Attack: | Two claws, 1 bite, all special/by weapon type |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Semi/low |

**Les Morbes sont particuliers en ce qu'ils ne sont ni véritablement morts-vivants, ni vivants. Au lieu de cela, ils sont piégés dans une existence de limbes. Certains sages croient même qu'ils sont les victimes d'une maladie rare et incurable. On les rencontre généralement sous leur forme 'morte-vivante', qui est celle d'un zombie habillé et armé comme un homme de combat. Leur chair est grise et criblée de plaies ouvertes tandis que leurs yeux sont vitreux et fixes. Dans cet état, ils n'utilisent pas leur arme mais attaquent avec deux griffes pour 1d4 chacune et une morsure pour 1d6, mais tous les coups portés drainent la constitution de la victime au lieu de causer des dégâts en points de vie. Chaque morbe a une constitution de 3d6 et les points de constitution qu'il draine sont ajoutés à sa propre constitution. Lorsque la constitution d'un morbe approche de 18, les plaies commencent à guérir et la peau commence à prendre une couleur de chair pâle. Et les yeux se dévitrisent. Lorsque sa constitution atteint 18, il n'est plus 'mort-vivant' et ne peut plus drainer de constitution, il doit alors tirer son arme et attaquer comme un homme de combat pour des dégâts normaux. Tous les coups reçus en forme 'humaine' sont déduits de sa constitution. Ils reprennent leur forme de 'mort-vivant' lorsque leur constitution tombe en dessous de 18. Lorsqu'ils sont sous forme de 'mort-vivant', les coups portés à un morbe sont déduits de son total de points de vie. Ainsi, ils ne peuvent être tués que sous forme de 'mort-vivant'. En raison de leur existence crépusculaire, les morbes 'morts-vivants' attaqueront généralement à vue dans le but de gagner de précieux points de constitution et de devenir 'humains'. S'ils sont rencontrés sous forme 'humaine', ils seront moins enclins à attaquer et essaieront généralement de s'insinuer dans un groupe pour gagner l'effet de surprise. Toute victime d'un morbe dont la constitution est drainée subit les pénalités prévues pour une faible constitution. Si leur constitution tombe en dessous de 3, alors ils s'effondreront dans un état maladif. À moins qu'un sort de soin de maladie, une bénédiction (lancée par un clerc de niveau 3 ou supérieur), ou une magie de guérison similaire ne soit appliquée, ils se relèveront en tant que morbe en 1 à 4 rounds. Un morbe sous forme 'humaine' peut également être guéri par des moyens similaires. Une victime qui a été vidée de toute constitution peut récupérer la constitution au même rythme que les points de vie sont récupérés. Sous forme de 'mort-vivant', les morbes peuvent être repoussés par les clercs comme des goules mais ne peuvent pas être damnés. Ils ne sont pas non plus affectés par l'eau bénite. Les sorts influençant l'esprit ne peuvent les affecter que lorsqu'ils sont sous forme 'humaine'.**

---

## THE UNBORN
## (or Manifestations of Evil)
## by David Howard

| | |
|---|---|
| No Appearing: | Special or 2 – 6 |
| Armour Class: | 0 |
| Movement: | 30" drift |
| Hit Dice: | 1d8 |
| Treasure: | Nil |
| Attack: | Special |
| Alignment: | Non |
| Intelligence: | High |

**Les Non-nés sont ces âmes qui sont décédées à la naissance ou très jeunes dans des circonstances maléfiques, par exemple en tant que victimes de sacrifices d'enfants, de pillages, etc., et sont ainsi devenues à contrecœur des serviteurs des ténèbres. Leur condition est telle qu'ils sont rongés par une douleur continue qui ne peut être soulagée qu'en accomplissant la tâche qui leur est ordonnée, qui consiste principalement à apparaître lors de grands massacres ou d'actes de grande malignité, comme des présages du triomphe à venir de la destruction. Le nombre qui apparaît dépend du degré de maléfice — lors des grandes Guerres du Chaos, de nombreux groupes ont été vus apparaître, mais cela est rare. Une fois que les batailles se sont apaisées, les Non-nés apparaissent et flottent au-dessus des cadavres, canalisant les âmes/forces vitales partantes vers l'Abysse. C'est cet acte qui allège leur propre tourment. En accomplissant cet acte, ils apparaissent comme de petites sphères noires d'un diamètre de 1m, clignotant occasionnellement avec des reflets gris. Ils vont planer brièvement au-des-sus de chaque corps, le touchant puis pas-sant au suivant (ceci prend 3 segments). Le corps, une fois touché, devient raide, comme s'il était gelé, et ne peut plus être ressuscité. Si cette action est entravée de quelque manière que ce soit, ils se manifesteront sous leur véritable forme. Celle-ci est celle d'un petit enfant fantomatique de 3 ans, trempé de sang, avec des clous enfoncés dans chaque paume, et de grands yeux moroses dans un visage tourmenté. Ils tenteront alors de punir les intrus, ce qu'ils détestent faire, mais étant liés par une telle misère spirituelle, ils ont peu de choix. Ils peuvent attaquer de trois manières : premièrement, ils peuvent lancer de petits éclats de mal pur qui apparaissent comme des éclairs noirs de 9m causant 2 à 4 points de dégâts (ils ne peuvent lancer que six avant que leur pouvoir ne soit épuisé, après quoi ils doivent fuir vers l'Abysse ; chaque Non-né a donc le pouvoir de drainer six corps ou de lancer six éclairs, ou une combinai son des deux) ; deuxièmement, en utilisant tout leur pouvoir, ils peuvent emprisonner une victime dans des toiles d'ombre qui agissent comme un sort de toile mais ne peuvent être brûlées et le jet de sauvegarde est à -2. La victime subit également 1d4 points de dégâts par tour pendant qu'elle est emprisonnée. Les toiles d'ombre ne peuvent être retirées que par un sort de bénédiction lancé par un clerc de niveau 3 ou supérieur. Enfin, si 3 unissent leurs forces,**

Soumettre l'esprit aux horreurs de l'Abysse et à ses habitants. Cela rendra la victime folle si elle échoue à se sauver contre la magie mortelle (les bons ont un malus de -3 et les paladins de -4, tous deux seront probablement des cibles puisqu'ils peuvent être détectés). De temps en temps, 2 à 6 seront envoyés pour tuer par les seigneurs de l'Abysse, mais c'est rare car cela les libérerait pour l'éternité de leur calvaire.

## RUSALKA
by Roger E Moore

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 – 2 |
| Armour Class: | 5 |
| Movement: | 12"/24" swimming |
| Hit Dice: | 4d8 |
| Treasure: | P, Qx5 |
| Attack: | Hands for 1d4, drowning, or special |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Average |

Les Rusalka sont les esprits morts-vivants de magiciennes chaotiques maléfiques qui sont mortes noyées. Étant donné ces conditions, elles sont naturellement très rares. Elles apparaissent initialement comme des femmes légèrement vêtues, pas très différentes des dryades, nymphes ou femmes ordinaires. On les trouve dans des lieux solitaires près d'un marécage, d'un marais, d'un lac ou d'une rivière où elles attendent les passants inattentifs. Une rusalka attaquera avec ses doigts griffus pour infliger 1d4 points de dégâts, ou par une méthode plus subtile. Si elle peut inciter sa victime à l'embrasser, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le rayon de la mort à -2 pour ne pas être tuée. La rusalka peut aussi tenter d'agripper les personnes nageant dans les eaux peu profondes où elles se cachent ; cela nécessite un score de 2 points au-dessus du nombre de base dont la rusalka a besoin pour toucher la victime. Si elle est agrippée et que la victime ne peut être libérée en 1 à 4 tours, la victime se noiera. Des sorts magiques ou des dispositifs permettant de respirer sous l'eau empêcheront cela de se produire. Les animaux craignent ces créatures et ne s'approcheront pas à moins de 9 mètres d'elles. Vues de près, les yeux entièrement verts de la rusalka peuvent la trahir, mais à ce moment-là, la rusalka peut se préparer à attaquer. Les Rusalka sont au service d'Orcus, le Prince Démon des Morts-Vivants. Elles peuvent être repoussées par les clercs comme des ghasts. L'eau bénite leur infligera 2 à 5 points de dégâts par fiole, et seules les armes argentées ou enchantées peuvent les affecter. Elles sont immunisées contre les charmes, les immobilisations et la magie de mort.



## WRAITH-WARRIOR
by Daniel Secker

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 2 – 8 |
| Armour Class: | 3 |
| Movement: | 9" |
| Hit Dice: | 6d8+2 |
| Treasure: | O, T, U |
| Attack: | Broadsword for 2d4 plus special |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Average |

Cette créature morte-vivante répugnante et spectrale apparaît comme un guerrier semi-matériel armé d'une épée large. Elles peuvent être touchées par des armes normales, mais elles ne subissent que la moitié des dégâts de celles-ci. Les armes en argent ou magiques infligent des dégâts complets. Le guerrier âme en peine dégage une aura de faiblesse dans un rayon de 3 m. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone perdent deux points de force, qui sont regagnés lorsqu'ils quittent la zone d'effet ou que la créature est tuée. Ceux qui se trouvent dans la zone n'ont également que l'équivalent de la moitié de leurs points de vie (en arrondissant les fractions à l'unité supérieure).Tous les guerriers âme en peine sont armés d'une épée large. S'ils touchent, ils infligent les 2d4 points de dégâts normaux et injectent un venin froid dans le sang qui cause 1d4 points de dégâts supplémentaires (à moins que le jet de sauvegarde contre le poison soit réussi) et provoque une telle douleur que la victime doit combattre avec un malus de-3 pour toucher. Après 4 tours, le venin aura atteint le cerveau et tué l'hôte, à moins qu'un sort de neutralisation du poison ne soit lancé. Lorsqu'une victime est tuée, sa chair commence immédiatement à pourrir et son corps devient pâle et décoloré, et ses yeux deviennent des orbites noires à l'exception de points lumineux scintillants. Le personnage se relèvera alors, devenant maintenant un guerrier âme en peine Cette transformation prend seulement un round de mêlée. Les guerriers ame en peine régénèrent au taux de 1 point de vie par round, mais mourront s'ils sont réduits à -4 points de vie ou plus En raison de leur forme semi-matérielle, ils ne subissent que la moitié des dégâts causés par le feu. Ils sont immunisés contre les sorts influençant l'esprit. Ils sont repoussés par les clercs comme des âmes en peine.



## GOLDFINGER
by I J Chomacki

| | |
|---|---|
| No Appearing: | Not applicable |
| Armour Class: | 7 |
| Movement: | 6" |
| Hit Dice: | 2 or 3d8 |
| Treasure: | See below |
| Attack: | 2 hands for 1d6 electric shock each |
| Alignment: | Neutral |
| Intelligence: | Non- |

Ces morts-vivants apparaissent comme des zombies dégoulinants et horriblement décomposés. Un examen attentif révélera cependant de petites plaques d'or exposées sur leurs doigts. Ils sont la création des efforts combinés d'un magicien de haut niveau et d'un alchimiste, car ils ont été créés comme des batteries ambulantes. Des plaques de cuivre attachées à leur colonne vertébrale, combinées à leurs corps imbibés de saumure, leur permettent de délivrer de puissants chocs électriques. Il est important qu'ils soient conservés dans de la saumure lorsqu'ils ne sont pas engagés dans un combat (par exemple, un cercueil de pierre rempli de saumure). En combat, ils peuvent frapper deux fois, une fois avec chaque main pour un choc électrique de 1d6 par main — aucune armure métallique ne compte pour la classe d'armure du défenseur. Les coups portés à un goldfinger avec une arme conductrice ont 50 % de chances d'atteindre un composant interne, infligeant ainsi au porteur un choc électrique de 1d8. Un goldfinger dispose jusqu'à 20 charges qu'il peut délivrer (un choc transmis par une arme compte pour deux charges). Une fois ses charges épuisées, le goldfinger attaque normalement avec deux griffes par tour pour 1 à 3 chacune. Si la créature est fraîchement trempée dans de la saumure, elle ne subit que la moitié des dégâts causés par le feu et les attaques à l'eau bénite. Comme avec les zombies, ils frappent toujours en dernier lors des combats. Les clercs les repoussent comme des ombres. Lorsqu'ils sont détruits, leurs plaques dorées valent un total de 5 pièces d'or. Mis à part cela, le seul trésor sera ce que les créatures étaient chargées de garder. On les rencontre uniquement comme gardiens, et non comme vagabonds. ■



## BEGGAR-LOUSE
### by Alan Heaven and friends

| | Normal | Sand | Marsh | Giant |
|---|---|---|---|---|
| No Appearing: | 10 – 20 | 10 – 20 | 5 –12 | 2 – 5 |
| Armour Class: | 6 | 5 | 6 | 6 |
| Movement: | 4" | 4" | 4" | 4" |
| Hit Dice: | 1d8 – 1 | 1d8 | 1d8 – 1 | 3d8 |
| Treasure: | Nil | Nil | Nil | Nil |
| Attack: | Two pincers for 1d4 each; 4 claws for 1hp of damage each; acid spit for 1d4 plus special | | | As others but pincers do 1d6+7; claws, 2hp; acid spit, 1d8 + special |
| Alignment: | Neutral | Neutral | Neutral | Neutral |
| Intelligence: | Animal | Animal | Animal | Animal |

Le beggar-louse ressemble à un cloporte avec son dos arqué, chitineux et ses deux longues antennes, mais il possède deux grandes pinces tranchantes à l'avant et seulement huit pattes, les pinces avant étant affilées pour aider à découper la chair. La couleur varie selon l'environnement, mais les nuances de rouge du écarlate au roux sont les plus communes. Ils naissent blancs et développent une teinte rose en vieillissant. À maturité (longueur du corps de 0.8 m), ils sont d'un rouge vif, devenant plus sombres à mesure qu'ils vieillissent et grandissent (2 mètres). Les mâles adultes ont une glande dans la bouche qui sécrète de l'acide pour aider à la décomposition rapide de la nourriture. Cela peut être utilisé en défense : un double crachat prenant une seconde peut être fait une fois toutes les deux rounds avec une portée de 1m par 3m de longueur du corps. Ils visent toujours les yeux, réduisant efficacement d'au moins 2 la CA de la cible (c'est-à-dire que la CA2 devient CA4) à moins que le bouclier ne soit tenu devant les yeux, auquel cas la CA est augmentée de 2. L'acide inflige 1d4 points de dégâts causant la cécité en 1d4 tours et dure 1 jour, si non dilué, avec une chance de 20% de permanence. Son habitude de s'asseoir sur ses quatre pattes arrière et de déployer ses pinces lorsqu'il est menacé lui a valu le nom de pouilleux mendiant. Tout comme tous les beggar-louse vivent en se nourrissant de charogne, et tous, sauf le beggar-louse géant, laissent le squelette entier (dissolvant les vêtements et l'armure si nécessaire), ils partagent tous des habitudes de reproduction similaires. Celles-ci prennent deux formes :

1 : La femelle pond ses œufs sur un morceau de chair de charogne dans la tanière, ne produisant que 2 à 9 vivants sur 100 œufs.

2 : Les œufs sont pondus dans le corps intact d'un cadavre frais. Les œufs éclosent en 3 à 4 jours ; s'ils sont mangés par un charognard plus grand, ils éclosent en 1 jour et se nourrissent

L'éclosion prend la forme psy de manie (DMG) avec 2 occurrences sur 6 après 1 jour depuis l'éclosion ; 3 sur 6 après 2 jours ; etc, jusqu'à ce que la douleur devienne continue, moment auquel la victime malheureuse mourra dans 2 à 7 heures du dernier jour. Dans tout groupe de 20, il y aura une femelle avec 50 % de chance de deux, et au moins 5 mâles adultes (5 % de chance de 6 males ; 10 % de chance de 4 males ; 20 % de chance, 4 males). Le **"sand beggar-louse"** : Ceux-ci sont légèrement plus résistants et généralement plus bruns que rouges. Le **"marsh beggar-louse"** : Contrairement aux autres types, il n'a pas peur du feu et ne subit que la moitié des dégâts des attaques basées sur le feu en raison de l'humidité supplémentaire dans la chitine. Le **"giant beggar-louse"** : Ceux-ci mesurent entre 2 et 3m de longueur et manquent de la dextérité que les autres utilisent si bien, ce qui signifie que leur CA est basée sur leur chitine naturellement plus résistante. Il attaque avec un crachat acide à +3 pour toucher.

## DARK BAT
### by Christopher Kirk

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 – 6 |
| Armour Class: | 3 |
| Movement: | ½"/30" |
| Hit Dice: | 2d8 |
| Treasure: | I, P |
| Attack: | 1 bite for 1d8 |
| Alignment: | Neutral (evil tendencies) |
| Intelligence: | Low |

La chauve-souris noire a une envergure de 1.70m et préfère vivre dans des endroits éloignés et inaccessibles, loin des habitations humaines, se réfugiant toujours dans des lieux naturellement sombres. Lorsqu'elles sont rencontrées la nuit ou sous terre, elles ont 50 % de chances d'être dans leur repaire (et 90 % pendant la journée). Les chauves-souris noires émettent lentement le sort «*ténèbres*» dans...

Dans leur repaire, après un an, l'effet est similaire au sort de ténèbres d'un illusionniste ; et après deux ans, comme un sort de ténèbres permanentes. Elles voient parfaitement bien dans l'obscurité et sont résistantes à 50 % aux sorts de ténèbres des autres. Elles déestent la lumière et combattent avec un malus de -1 pour toucher à la lumière du soleil ou son équivalent, et de -2 dans une lumière plus éclatante. Elles attaqueront en priorité ceux qui portent des torches et des lanternes — le battement de leurs ailes au combat a 60 % de chances d'éteindre une torche ; 20 % pour une lanterne. Les chauves-souris noires peuvent également lancer un sort de ténèbres d'un rayon de 5 pieds une fois par jour pour une durée de 6 tours, généralement pour contrer la lumière magique ou combattre à l'extérieur de leur repaire. Chaque coup porté sur une chauve-souris noire a 50 % de chances de toucher une aile, 50 % pour l'une ou l'autre. Un coup visant spécifiquement une aile est effectué avec un malus de -1 pour toucher. Chaque aile peut encaisser un tiers des points de vie totaux de la chauve-souris avant de devenir inutilisable. Lorsqu'elle est au sol, la chauve-souris a une Classe d'Armure de 9 et attaque avec un malus de -2. Tous les projectiles tirés sur une chauve-souris noire en vol sont effectués avec un malus de -2 pour toucher, -3 si visé spécifiquement sur une aile.

## UNDEAD RATS
### by P M Rhodes

| | Skeletal rat | Zombie rat |
|---|---|---|
| No Appearing: | 6 – 36 | 5 – 20 |
| Armour Class: | 7 | 8 |
| Movement: | 12" | 6" |
| Hit Dice: | 1d4 | 1d8 |
| Treasure: | Nil | Nil |
| Attack: | 1d4 bite plus special | 1d4 + 1 bite |
| Alignment: | Chaotic neutral | |
| Intelligence: | Non- | Non- |

Tous les rats normaux craignent les rats morts-vivants et doivent réussir un jet de sauvegarde contre la peur ou fuir. Par conséquent, ces petites créatures mortes-vivantes sont détestées par les rats-garous. Les deux types possèdent les caractéristiques de squelettes et de zombies normaux, l'immunité à certains sorts, etc.

**Rats squelettiques** : Leur capacité spéciale est que toute personne les attaquant a 15 % de chances de contracter une maladie. Si la maladie est indiquée et que la victime échoue à son jet de sauvegarde contre le Poison, alors une maladie grave a été contractée ; un jet de sauvegarde réussi signifie que la maladie est bénigne. Ils ne prennent qu'1 point de dégâts des armes tranchantes et sont repoussés comme des squelettes normaux. Un sort d'animation des morts activera 1 à 8 squelettes de rats géants.

**Rats zombies** : Ceux-ci sont repoussés comme un zombie normal. Ils ont une résistance magique de 20 % et toutes les armes leur infligent des dégâts complets, ■



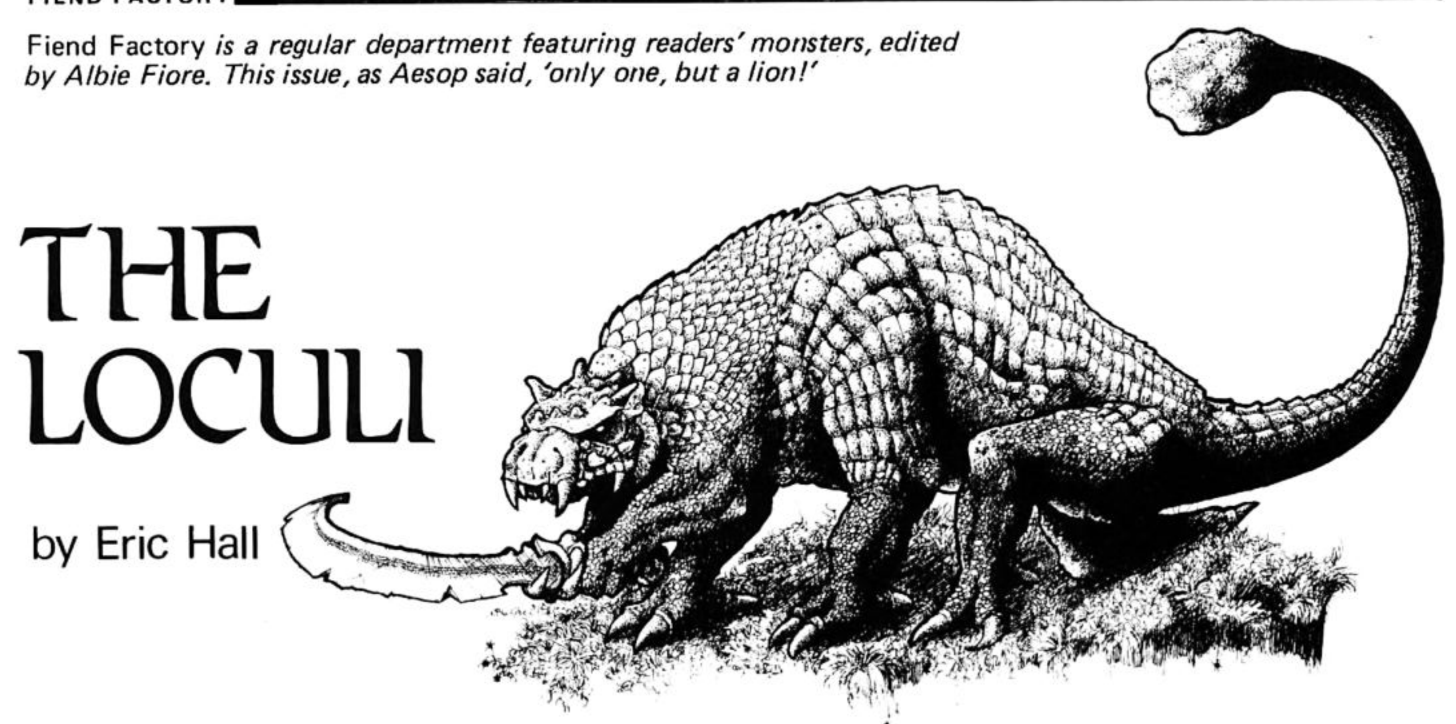




*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue, as Aesop said, 'only one, but a lion!'*

# THE LOCULI

by Eric Hall



**No Appearing:** 1–12 (9–38 in lair)
**Armour Class:** Varies
**Movement:** 9"–15"
**Hit Dice:** 4d8+1 and up
**Treasure:** See below; migrants Q,T,S
**Attack:** 2 claws, bite and tail lash; or by weapon type, bite and tail lash; or 2 rear claws and tail lash. Damage varies.
**Alignment:** Lawful neutral
**Intelligence:** Average and above
**Psionic Ability:** See below

Ces créatures rares, connues des tribus montagnardes sous le nom de 'tueurs à queue', sont des créatures reptiliennes intelligentes qui vivent profondément sous la terre, particulièrement dans les régions volcaniques. Elles possèdent une structure communautaire bien développée, souvent un groupe possédera des cavernes spécialement creusées pour les jeunes et.. Chaque membre aura sa propre piscine de lave. L'ensemble du complexe est contrôlé par l'ainé, qu'il soit masculin ou féminin, et ces derniers utilisent leurs pouvoirs psioniques pour protéger la communauté tandis que les anciens, ceux d'âge moyen et les jeunes combattent. Ils sont reclus et ne quittent leurs demeures en groupes migrants que lorsque la communauté a dépassé la taille de son complexe actuel. Dans de tels cas, la communauté est divisée en deux - une moitié reste, l'autre part pour de nouvelles cavernes. Ils sont d'excellents creuseurs et ont été connus pour attaquer les mines des nains et les magasins des gnomes. Ils tolèrent les humains et les demi-orcs et peuvent être amicaux avec les elfes et les halfelins, leur vendant des objets magiques que les loculi eux-mêmes ne peuvent pas utiliser à un prix très abordable. Cependant, ils considèrent tous ceux qui s'associent avec les nains et les gnomes aussi maléfiques que ces deux races elles-mêmes.

Leur complexe aura de nombreux passages, qui sont taillés grossièrement et mènent directement aux cavernes de lave, ne se courbant que pour éviter les intrusions de roche résistante. Les passages contiennent souvent des ponts rocheux étroits au-dessus des gouffres que les loculi peuvent franchir aisément grâce à leur nature hexapode. En tant que communauté, ils sont de neutralité loyale mais les individus peuvent varier d'un point. Un groupe typique comprend de 6 à 24 jeunes ; de 2 à 10 d'âge moyen ; et de 1 à 4 anciens. Les groupes de migrants se composent habituellement de 3 à 12 jeunes ; de 2 à 5 d'âge moyen ; et de 1 à 2 anciens. S'il n'y a qu'un seul ancien, il sera masculin. Tous les autres anciens et deux tiers des d'âge moyen seront des femelles. Très rarement, il y aura une femelle extrêmement ancienne connue sous le nom de Grand-Mère. Ce sont de grandes créatures avec une bonne ouïe, leurs oreilles azurées étant placées au centre. Leurs petits yeux rouges ne leur fournissent pas mieux qu'une mauvaise vue, mais cela..

**INDIVIDUAL STATISTICS DETERMINATION TABLE**

| *% Die Roll** | *Age (years)* | *Age Group* | *Hit Dice* | *Height (to shoulder)* | *AC* | *Move* | *Intelligence* | *Magic Resistance* | *Languages* | *Sleeping* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1–10 | 1–20 | Y (1) | 1d8+2 | 0' 6" | 7/9 | 9" | Low (7) | Standard | None | 50% |
| 11–25 | 21–50 | Y (2) | 2d8 | 1' 6" | 5/8 | 10" | Average (8) | Standard | Loculi | 62% |
| 26–37 | 51–120 | Y (3) | 2d8+4 | 2' 6" | 4/7 | 12" | Average (9) | Standard | None | 48% |
| 38–50 | 121–185 | Y (4) | 3d8+3 | 3' 6" | 3/6 | 14" | Average (10) | 1% | Common | 34% |
| 51–68 | 186–250 | Y (5) | 4d8+1 | 4' 0" | 3/6 | 15" | Very (11) | 2% | Lizard Man | 26% |
| 69–77 | 251–321 | M (6) | 5d8+2 | 4' 8" | 3/5 | 15" | Very (11) | 7% | Dwarf | 19% |
| 78–85 | 322–387 | M (7) | 6d8+3 | 5' 4" | 2/5 | 15" | Very (12) | 10% | Gnome | 27% |
| 86–91 | 388–426 | M (8) | 7d8+4 | 6' 0" | 2/4 | 13" | Highly (13) | 15% | Elf | 38% |
| 92–96 | 427–510 | A (9) | 8d8+6 | 6' 8" | 2/4 | 11" | Highly (13) | 20% | Halfling | 45% |
| 97–99 | 511–800+ | A (10) | 9d8+8 | 7' 4" | 1/3 | 10" | Highly (14) | 25% | Burrowers** | 50% |
| 100 | Unknown | GM (11) | 12d8+10 | 10' 0" | 0/2 | 9" | Exceptional (16) | 50% | All*** | 75% |

**Notes:**

* Chaque loculi possède un 1/2 point de force psionique pour chaque point de pourcentage dans le jet de détermination. (% Die Roll)
** Les (Burrowers) sont ceux qui creusent la roche (par exemple, les umber hulks) et non ceux qui creusent la terre (par exemple, les blaireaux). La communication se fait par empathie semi-télépathique de grande portée mais aucun son réel ne serait entendu.
*** Cela se fait par des moyens télépathiques améliorés et permet l'empathie pour les créatures sans intelligence et la suggestion avec des jets de sauvegarde à +3.
*La Classe d'Armure* est présentée sous la forme tête, queue et membres / ventre. Les femelles ont la CA du groupe d'âge inférieur au leur.
*Les langues* sont cumulatives. La première indication montre seulement une connaissance rudimentaire. L'aptitude augmente avec l'âge

On raconte que le plus grand des loculi n'utilise plus les sens ordinaires, mais repose entièrement sur des moyens psioniques. Les loculi croient eux-mêmes qu'il se baigne dans le 'Grand Feu au Centre de la Terre', et qu'elle était le produit d'une conjonction entre un Prince Élémentaire de la terre et une Princesse du Feu. Le dessous est rose chez les mâles et sépia pour les femelles. Les deux sexes ont des pattes et une queue brun foncé tandis que la peau supérieure est faite d'écailles brun clair résistantes qui poussent de la tête à la queue. Les écailles sont aussi efficaces que l'armure à bandes lorsqu'elles sont transformées en capes et les peaux sont prisées par les nains et les gnomes pour fabriquer des robes cérémonielles.

La peau supérieure est lourde et encombrante, pesant 1.50 kg pour chaque dé de vie de l'animal. Les nains et les gnomes paieront 1000-4000 pièces d'or pour une peau, selon la taille et la qualité. Ils se déplacent sur quatre pieds griffus, mais ont également une paire de bras se terminant par de méchantes griffes qui sont assez souples pour saisir la plupart des armes de moins de 1,60 m de longueur ayant un long manche. (La chance qu'un d'eux utilise une arme est indiquée sur la Table de Détermination des Dégâts.) Ils attaquent de front avec leurs deux griffes avant et une morsure, ou par type d'arme et une morsure. À l'arrière, ils peuvent effectuer une attaque de griffure avec chacun de leurs deux pieds arrière. Pour ce faire, ils se dressent sur leurs bras et leurs pattes avant, ce qui empêche une attaque frontale ce tour-là. En plus de l'attaque de front ou arrière, ils peuvent également fouetter avec leur queue qui est longue, osseuse et se termine par une masse solide d'os chez le mâle et une glande productrice de toile enrobée d'os chez la femelle. La queue peut être balancée dans un arc de rayon de 3 à 4,5 mètres. (Les dégâts des attaques varient et sont indiqués sur la Table de Détermination des Dégâts.) Les individus capturés se sont fréquemment tuer avec leur queue pour éviter la mort lente due au froid qu'ils craignent particulièrement. Bien qu'ils mangent avec reconnaissance de la chair animale chaque fois qu'ils le peuvent, préférant les nains et les gnomes en particulier, ils ont une...

La pigmentation de la peau particulière sur leur dessous peut convertir les hautes températures de leurs demeures en énergie, de sorte qu'ils n'ont besoin ni de nourriture ni d'eau. Dans leur repaire, on les trouve souvent en train de 'se nourrir de la chaleur', comme on dit. Ils 'se baignent' suspendus dans un filet fait par la femelle à partir de la glande de sa queue. Lorsqu'un loculi s'est 'nourri' pendant plus de 6 tours, il est capable d'agir à double vitesse, comme s'il était hâté, pendant 2 rounds de mêlée. Les loculi sont également insensibles aux attaques de chaleur, récupérant 1 point de dégât pour chaque 3 points de dégât qui auraient normalement été causés. Les filets des femelles sont également utilisés pour défendre la communauté, ayant l'effet de bloquer les passages et les zones avec une toile de triple force, mais sans les propriétés adhésives ou d'asphyxie. Les loculi d'âge moyen et anciens sont considérés comme des utilisateurs de magie de double niveau contre les attaques mentales (c'est-à-dire celles impliquant la sagesse - voir le Manuel du Joueur). Les attaques de froid infligent des dégâts normaux sauf lorsqu'elles frappent le dessous vulnérable, auquel cas elles infligent le double de dégâts et la créature touchée est ralentie. Cela causera la fuite du loculi vers la caverne du leader communautaire pour récupérer tandis que le leader tentera de dérouter et de mener les attaquants sur une fausse piste. Ils sont bien équipés pour faire cela. Pour chaque point de pourcentage jeté pour la détermination de l'âge original, le loculi aura 1/2 point de force psionique. Ils sont incapables d'attaquer psioniquement mais lorsqu'ils sont attaqués psioniquement sont considérés comme ayant un Bouclier de Pensée sans coût de point de force. Les femelles d'âge moyen à la limite de l'ancienneté (groupe d'âge 8) et tous les anciens ont des capacités psioniques et des sorts déterminés à partir de la Table des Capacités Psioniques Anciennes. La Grand-Mère a automatiquement les capacités et sorts maximums. Si des objets magiques utilisables sont possédés par une communauté, ils seront détenus par les loculi d'âge moyen et anciens, et certainement utilisés au combat, etc. Les loculi ne peuvent pas toujours parler magiquement, mais généralement (70%) le peuvent. Les parchemins...

Les trésors ne seront détenus que par ceux qui peuvent parler la magie. Les loculi d'âge moyen et les anciens ont 50 % de chances d'avoir de 1 à 4 parchemins concernant les utilisateurs de magie et les illusionnistes ; les anciens ont également 60 % de chances d'avoir de 2 à 5 potions. Le trésor principal est généralement conservé dans un bain de lave et se compose de gemmes trouvées lors de l'excavation de nouveaux bassins de lave. Par conséquent, la quantité dépend du type de roche du complexe. Le trésor est habituellement : I (gemmes uniquement) ; Q (x3) ; S (bijoux uniquement) ; et des objets magiques non utilisables par les loculi ou d'autres membres de la communauté (par exemple, *Ceinture de Force de Géant* ; Lance +2, etc.) En moyenne, il y a de 1 à 3 de ces objets selon la taille de la communauté, le nombre d'aventuriers envahisseurs tués, etc. Les groupes de migrants n'auront que I et G et aucun objet magique non utilisable, qui aura été laissé dans l'ancien complexe. Les gemmes auront une valeur moitié moindre car elles seront brutes. Les loculi sont souvent trouvés avec des enfants de lave et/ou des xorn (*Fiend Folio*). Ils nourrissent librement les xorn avec tout métal ou argent trouvé, y compris les filons de roche. Les loculi creusent souvent des mines à partir de leur complexe pour trouver des minerais de métal afin d'embaucher des xorn. Lors d'attaques soutenues ou persistantes, l'ancien du complexe convoquera des xorn pour aider à la lutte. Lors de la première attaque, il n'y aura que 1 à 2 xorn (10 %) à proximité. Chaque loculi au-dessus du groupe d'âge 7 peut convoquer 1 xorn par jour et les loculi peuvent bien payer. Il y a 75 % de chances qu'une habitation associée à un enfant de lave ait 1 enfant de lave pour 2 loculi.

■

## DAMAGE DETERMINATION TABLE

*(Les femelles se battent comme si elles appartenaient au groupe d'âge inférieur au leur et comme une créature ayant les dés de vie de ce groupe d'âge. Elles ne peuvent infliger un maximum que de 8 points de dégâts avec leur queue.)*

| Age Group | Claw | Bite | Weapon Damage | Rake | Tail | % with Weapon | % of Magic Weapons |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ½d6+1 | 1d4 | Normal (N) | 1d6 | 1d4+1 | 0 | 0 |
| 2 | 1d6 | 1d6 | Normal (N) | 2d4 | 1d6+2 | 2 | 0 |
| 3 | 1d8 | 2d4 | N+1 | 2d4+1 | 2d4+1 | 4 | 1 |
| 4 | 2d4 | 2d4+1 | N+1 | 1d10+1 | 1d10+1 | 7 | 2 |
| 5 | 2d4+1 | 1d10+1 | N+1 | 2d6 | 2d6 | 11 | 4 |
| 6 | 1d10+1 | 2d6 | N+2 | 2d6+1 | 2d6+2 | 15 | 7 |
| 7 | 2d6 | 3d4 | N+2 | 2d6+2 | 2d6+3 | 20 | 10 |
| 8 | 3d4 | 3d4+1 | N+3 | 2d6+1 | 5d4 | 29 | 15 |
| 9 | 3d4+1 | 3d6 | N+4 | 2d6 | 6d4 | 44 | 20 |
| 10 | 3d4+2 | 2d10 | N+5 | n/a* | 2D12+2 | 62 | 25 |
| 11 | 6d4 | 3d12 | N+6 | n/a | 5d6 | 95 | 50 |

**Notes:**

* L'attaque avec la griffe arrière devient impossible en raison de la taille des loculi plus anciens.
*Dégâts d'arme* : Déterminez le type d'arme de manière aléatoire à partir de la liste dans le *Manuel du Joueur,* en tenant compte des restrictions dues aux griffes.
*% d'Armes Magiques* : C'est le pourcentage d'armes qui sont magiques (par exemple, au groupe d'âge 7, 20 % des loculi utiliseront des armes, de ce 20 %, 10 % sont magiques). Déterminez le caractère magique à partir des listes dans le *Guide du Maître du Donjon.*

## ANCIENT PSIONIC ABILITY AND SPELL TABLE

*(Les capacités sont exécutées au niveau du groupe d'âge de la créature, les femelles agissent au niveau supérieur au leur.)*

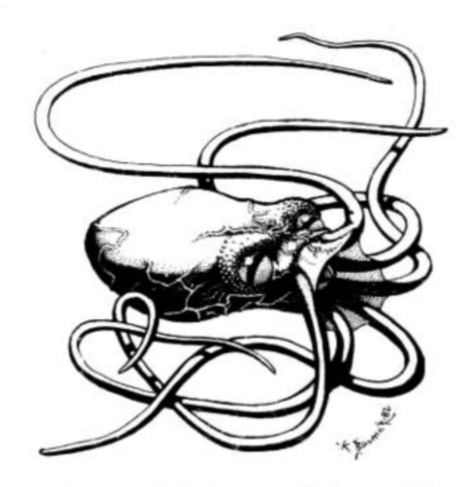
| % Die Roll | No of Abilities | No/level of Spells | 1st | 2nd | 3rd |
|---|---|---|---|---|---|
| 1–15 | 1 | 3/ | 2 | 1 | 0 |
| 16–35 | 2 | 3/ | 1 | 2 | 0 |
| 36–70 | 3 | 4/ | 2 | 2 | 0 |
| 71–85 | 3 | 5/ | 2 | 2 | 1 |
| 86–98 | 3 | 6/ | 2 | 2 | 2 |
| 99–100 | 4 | 7/ | 3 | 2 | 2 |

**Abilities:**
Cell Adjustment; Detect Good/Evil; Detect Magic; ESP; Body Control; Mass Domination; Telepathic Projection; Energy Control.

**Spells:**
**1st:** *hypnotism; dancing lights; phantasmal force; wall of fog; darkness; blur; light (30′ r); colour spray; hold portal*; message*.*
**2nd:** *blindness (10′ range); deafness (10′range); fog; cloud; hypnotic pattern; misdirection; ventriloquism; improved phantasmal force; paralyzation; fool's gold*.*
**3rd:** *confusion; continual darkness; continual light; hallucinatory terrain; non-detection (doors, etc); spectral force; suggestion; minor creation; major creation; hold person*.*
** magic user spell.*

Fiend Factory *is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue a . . .*

# SPECIES SPECIAL



## WEED-DELVERS
by Barney Sloane

| | *Weed-Delvers* | *Octarni* | *Ryll* |
|---|---|---|---|
| No. Appearing: | 1–3 (10–60) | 1 per 5 weed-delvers | 1 per 30 weed-delvers |
| Armour Class: | 5 | 3/0 | 6 |
| Movement: | 1"//9" | //3" | //3" |
| Hit Dice: | 7d8 + 3 | 11d8 + 6 | 15d8 + 9 |
| Treasure: | R | R | As before + U |
| Attack: | 1 bite for 3d4; plus special | 6 tentacles for 1d10 each; bite for 4d6; plus special | 1 bite for 4d4; plus special |
| Alignment: | Chaotic neutral | Chaotic neutral | Chaotic neutral |
| Intelligence: | Average – high | Exceptional | Genius |

Ces créatures forment une race aquatique, ou des fouisseurs d'algues, qui régnaient sur les mers il y a des éons. Tous sont des céphalopodes écailleux et visqueux. Leurs yeux trahissent une intelligence inhabituelle et, comme le prouvent leurs tentacules, ils sont très habiles manuellement. Ils préfèrent les eaux chaudes et cachées des récifs coralliens, ou les recoins sombres des grottes marines et des lacs souterrains. Ils vénèrent le dieu Pyaray, et c'est pour cela que les ryll sont surnommés les 'chuchoteurs'. Leur structure sociale est tyrannique, le plus fort des ryll dominants les fouisseurs d'algues avec le soutien des octarni. Leurs temples à Pyaray sont formés à son image à partir de tubes creux d'algues et de limon. C'est ce que fabriquent les fouisseurs d'algues et pourquoi ils constituent la classe inférieure. Les colonies réelles dans lesquelles ils vivent sont souvent faites de rochers et d'algues entremêlés pour former des murs, des barricades et des bâtiments. La chair humaine est bien connue et est une délicatesse recherchée, à la fois pour la nourriture et en tant que sacrifices à Pyaray. Leurs colonies seront gardées par des victimes charmées (voir texte original) et par 3 à 12 pieuvres géantes ou 1 à 6 calamars géants.

**Weed-delvers** : Ces créatures ont des corps longs d'environ 1,5 mètres et six tentacules de 3 mètres. Ils constituent la classe sociale la plus basse de la race. Au combat, ils cherchent à enchevêtrer leur victime dans une étreinte similaire à un cocon. Une fois que les six tentacules ont pris contact (1 par tour), leur mucus collant est libéré, ce qui a le même effet qu'un sort de toile, mais un jet de sauvegarde ne peut être tenté que par ceux qui ont une Force, une Intelligence et une Dextérité supérieures à la moyenne. Si une créature échappe à l'enchevêtrement, alors le weed-delver attaquera pour tuer, mordant avec son bec corné puis suçant le sang au rythme de 1d8 points de dégâts par tour. S'il perd plus de 75 % de ses points de vie, il tentera de s'échapper en déchargeant de l'encre et en lançant un sort d'obscurcissement pour couvrir les attaques aériennes et aquatiques. Les weed-delvers sont immunisés contre tout sort de liaison physique tel que la toile ou la corde d'enchevêtrement, car leur mucus leur permet de s'échapper. Ils ont une infravision jusqu'à environ 18 mètres et peuvent détecter les adversaires invisibles 50 % du temps. Si tous leurs tentacules sont libres, ils peuvent se propulser à une vitesse d'environ 27 mètres par tour pendant jusqu'à 7 tours. Ils peuvent charmer toute créature marine dont ils peuvent parler la langue (voir ci-dessous).

**Octarni** : Ce sont les combattants de la race qui font respecter l'allégeance des weed-delvers envers les ryll. Ils ont des corps de 2,4 mètres et des tentacules de 4,5 mètres. Pour cinq weed-delvers, il y aura un octarni. Ils ont des tentacules tranchants comme des fouets avec lesquels ils peuvent attaquer. S'ils frappent le cou de la victime, la tentacule cessera de s'agiter et étranglera la victime, causant de 1 à 10 points de dégâts par tour. De plus, si la victime est saisie par plus de trois tentacules, elle sera également sujette à une morsure terrible ce tour-ci. Ils peuvent également charmer toute créature marine dont ils peuvent parler la langue. Leur mucus les protège comme il protège les weed-delvers, mais en plus de l'*obscurcissement*, ils peuvent utiliser les sorts suivants : *flou, simulation de mort, roche en boue, protection contre le feu, silence dans un rayon de 4.5m et nuage puant.* Le corps des octarni est lourdement armé : CA3 sur les tentacules, la tête et le visage, et CA0 dans tous les autres emplacements. Cela les limite à une progression rampante de 9 mètres par tour.

**Ryll** : Les 'Habitants des Ténèbres' ou 'Chuchoteurs', comme on les appelle, sont les plus redoutés des races de weed-delvers en raison de leurs pouvoirs impressionnants. Ils sont physiquement les plus petits des races avec une coquille de 1,5 mètre, qui est lumineuse et ressemble à la nacre, et des tentacules de 1,5 mètre. Leurs yeux sont grands et légèrement composés en apparence. Ils attaquent physiquement à l'aide de leur grand bec corné, mais ils sont surtout craints en raison de leur utilisation habile des arts magiques. Une fois par jour, ils peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par tour (s'ils sont attaqués, ils peuvent continuer à utiliser la magie sauf s'ils sont frappés à la tête) :

| | | |
|---|---|---|
| *Detect Law* | *Message* | *Stinking Cloud* |
| *Detect Magic* | *Dispel Magic* | *Transmute Metal to Wood* |
| *Resist Fire* | *Warp Wood* | *Darkness 10' radius* |
| *Rock to Mud* | *Slow* | |
| *Emotion* | *Tongues* | |
| *Confusion* | *Sticks to Snakes* | |
| *Suggestion* | *Monster Summoning IV* | |
| *Feign Death* | | |

Ces créatures utiliseront ces pouvoirs pour tenter de confondre, effrayer et repousser les attaquants. Ils mentiront terriblement pour donner l'impression de posséder encore plus de pouvoir. Le sort de message peut être utilisé 8 fois par jour, et cela sera généralement utilisé pour déformer les contes à son sujet et rendre les attaquants incertains. Un ryll peut également invoquer un octarni par télépathie s'il y en a un à moins d'un mile (environ 1,6 kilomètres). S'il est en difficulté,
il tentera de marchander et de négocier en montrant sa richesse magique et en mentant encore plus. Leur mucus possède les mêmes propriétés protectrices que celui des weed-delvers. Enfin, si le sang du ryll atteint les liens de mucus des weed-delvers sauvages, il pourra pourrir le mucus, causant potentiellement une chute de roche ou tout autre élément dont la colonie est faite. Il y aura un Ryll pour trente weed-delvers.

**Languages:** The languages spoken by the weed-delver races are:

| | | |
|---|---|---|
| Lizardman | Ixitxachitl | Merman |
| Triton | Deep one | Aquatic elf |
| Sahuagin | Kuo-Toa | Vodyanoi |
| Morkoth | Locathah | Eye of deep |

Les weed-delvers peuvent parler 5 de ces langues ; les octarni en parlent 8 ; et les ryll peuvent toutes les parler. Selon leur fréquence de chance, il y aura un nombre normal d'esclaves ou de gardiens de ces créatures présents dans une colonie de weed-delvers, par exemple une chance de 11 % - rare - d'avoir des esclaves hommes-lézards.

## CRESTCAT
by Graham Head

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 2 – 7 |
| Armour Class: | 1 – 4 |
| Movement: | 13" – 16" |
| Hit Dice: | 3d8 – 7d8 |
| Treasure: | None |
| Attack: | Two claws for 1d6 each plus bite for 1d10 (old and ancient bite for 2d6) plus special (see below) |
| Alignment: | Lawful neutral (with 5% good and 5% evil) |
| Intelligence: | Exceptional |

Ces créatures extrêmement rares ressemblent en taille et en forme à de grands tigres. Leur coloration est d'un gris assez terne à l'exception d'une crête éclatante de couleur pourpre autour du cou. Cependant, lorsque le 'crestcat' déclenche son merveilleux pelage, la fourrure devient un dispositif de camouflage presque parfait. L'effet est quelque peu similaire à la peau d'un caméléon,

La fourrure du crestcat est capable de capturer des détails beaucoup plus fins et peut réagir presque instantanément aux changements d'arrière-plan (par exemple, lorsque le crestcat passe devant une porte). Les crestcats sont extrêmement friands de bataille ; c'est le rêve de chaque crestcat de mourir au combat contre un adversaire digne tout en luttant pour une grande cause. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils prendront des risques stupides ou téméraires — ils préféreraient encore gagner un combat plutôt que le perdre ! Cependant, lorsque la fureur de la bataille s'empare d'eux (5 % de chance par tour de mêlée, cumulatif), ils ne reculeront jamais. Souvent, un crestcat s'attachera à un guerrier particulièrement courageux comme compagnon d'armes. Si un crestcat frappe avec ses deux pattes avant en un seul tour de mêlée, il obtient alors également deux attaques supplémentaires avec ses griffes arrière à 1d6+1 chacune.



Les crestcats deviennent bien plus robustes et plus habiles avec l'âge :

| *Age group* | *Hit dice* | *Move* | *AC* |
|---|---|---|---|
| Kitten* | 1d8 | 6" | 5 |
| Cub* | 2d8 | 10" | 4 |
| Adolescent** | 3d8 | 13" | 4 |
| Young Adult*** | 4d8 | 14" | 3 |
| Adult† | 5d8 | 15" | 3 |
| Old | 6d8 | 16" | 2 |
| Ancient†† | 7d8 | 16" | 1 |

*Notes:*

* Only in lair.

** +20% on battle lust % roll.

*** +10% on battle lust % roll.

† Most common type encountered.

†† -10% on battle lust % roll.

Un sort *voir l'invisible* ne permettrait pas de voir un crestcat camouflé puisqu'il peut être vu mais il se trouve qu'il ressemble exactement à son arrière-plan. (Dans les campagnes de bas niveau, le MD peut le considérer comme visible pour les créatures disposant d'une infravision, mais sinon, on suppose qu'il est à sang froid.) Il peut être traité comme une *Robe de dissimulation DMG p150* pour les chances de détection, avec une chance de 5 % de détection pour chaque dé de vie que l'observateur a de plus que le chat. Il y a une chance de base de 20 % de voir un chat attaquant, encore modifié par les dés de vie de l'observateur comme mentionné ci-dessus. Ainsi, par exemple, un magicien de niveau 7 a 5 % de chance de voir un vieux crestcat camouflé ; 25% s'il combat. Les crestcats deviennent visibles s'ils sont étourdis ou tués. Les crestcats ne peuvent pas parler de langue, mais peuvent communiquer entre eux et avec les créatures psioniques par télépathie sur de courtes distances. Les crestcats vivent dans tous les types de terrains, mais préfèrent les grandes étendues d'herbe vertes.

Les crestcats ont une haine profonde des lâches et des fourbes en général (ce qui peut être interprété comme incluant les voleurs qui attaquent par surprise). Le crestcat a été inspiré par le roman *"Novice" de James H. Schmitz.*

## JAVUKCHARI
### by Phil Masters

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 3–12 |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 2"/15" |
| Hit Dice: | 1d8 + 1 |
| Treasure: | Individuals, nil; lair, E |
| Attack: | 2 talons for 1–3 each; or 2 daggers for 1d4 each |
| Alignment: | Lawful neutral |
| Intelligence: | Average |



Les javukchari, ou hommes-vautours, sont une race d'oiseaux, peut-être lointainement apparentée aux aarakokra, qui occupent des nids de grotte situés en hauteur sur des montagnes dans des zones sauvages reculées. Ils sont de la taille d'un homme, avec un plumage noir, de grosses têtes sans plumes et de longues jambes à la peau jaune se terminant par des serres flexibles capables de manier des armes. Les javukchari ont une réputation macabre parmi les hommes, qui les voient comme à peine meilleurs que leurs cousins, les vautours. En réalité, la race est de nature cléricale, avec une grande sagesse (2d4 + 10 pour déterminer). Leur dieu, Uk-Thruz-Zu, est dit par leurs clercs leur avoir accordé les corps de tous les morts comme leur droit. Ils prétendent donc qu'il est honorable d'être mangé après la mort par un javukchari. Tout combat sur leurs terres a une chance sur 12 par tour d'attirer 3 à 12 javukchari qui n'interviendront pas mais exigeront, par la suite, les corps de tous ceux qui ont été tués, et attaqueront si on leur refuse. À l'extérieur de leur nid, les groupes de javukchari sont toujours accompagnés de 1 à 3 vautours (AC6, attaque avec un bec de 1-3 et deux serres pour 1-2 chacune ; déplacement 3m / 45m ; 1d6+1 dés de vie ; intelligence animale) et d'un clerc javukchari de niveau 2. Dans un nid, les nombres sont doublés, et les types supplémentaires sont : 3-8 vautours ; un leader clerc de niveau 5 ; son assistant de niveau 4 ; trois acolytes clercs de niveau 1 et trois de niveau 2 ; 5-20 œufs (valeur de 6-36 gp chacun) et 1-4 gardiens d'œufs (voir ci-dessous). Les clercs javukchari ont tous les dés de vie et les sorts appropriés, y compris les bonus pour la sagesse (1d6+12 pour déterminer). Pour des raisons doctrinales, ils combattent avec des serres.

seulement. Les gardiennes d'œufs sont des femelles psioniques qui défendent fanatiquement la couvée. Elles attaquent avec des serres ; possèdent 1d8 dés de vie ; une capacité psionique de 161-180 ; des modes de combat D/FGH ; et les disciplines d'Ajustement Cellulaire, d'Empathie, d'Hypnose, d'Agitation Moléculaire, de Contrôle du Corps, de Contrôle de l'Énergie et de Télékinésie, le tout comme un clerc, avec une maîtrise de niveau 6. Les javukchari ont leur propre langue. Leurs clercs parlent également le commun et les langues neutres loyales.

## ANTMEN
### by Huw Roberts

| | *Soldiers* | *Workers* |
|---|---|---|
| No Appearing: | 4 – 24 | 10 – 60 |
| Armour Class: | 4 | 7 |
| Movement: | 9" | |
| Hit Dice: | 2d6 + 1 | 1d8 |
| Treasure: | 1 – 6 sp | 1 – 6 sp |
| Attack: | Pincer bite for 1d8 plus poison; or by weapon type | Pincer bite for 1d8; or 1d6 claws |
| Alignment: | Lawful neutral/evil | |
| Intelligence: | Low/semi | |



Les fourmis-hommes se trouvent dans de grandes communautés souterraines (1000-6000), occupant souvent des complexes de donjons entiers. Ils sont extrêmement loyals, sans reconnaissance de l'individu : toute la communauté travaille pour la pérennité du nid. Ils sont très efficaces, minutieux et méthodiques. Leur manque d'imagination rend parfois leurs actions prévisibles. Leur apparence est humanoïde avec des têtes semblables à celles des fourmis et une peau épaisse de chitine. Ils ont des mandibules semblables à des pinces et deux griffes. Les soldats sont habituellement armés d'une lance et d'une épée courte, mais peuvent attaquer avec leurs griffes s'ils sont désarmés pour 1d4 chacun. Leur morsure inflige des dégâts de poison en plus des 1d8 points de dégâts normaux. Les ouvriers attaquent une fois avec leurs griffes pour 1d6 et leur morsure non venimeuse inflige 1d6,Des groupes d'ouvriers fourmis-hommes sont souvent envoyés en expéditions de chasse avec une escorte de soldats. La nourriture est maîtrisée (si cela nécessite de tuer, cela est fait) puis emportée à la reine des fourmis (une masse énorme mais inoffensive de fourmi) et aux œufs. Les fourmis-hommes ont peu de considération pour leur propre vie et attaqueront toujours tout intrus, sacrifiant leur vie si nécessaire pour sauver le nid. Les fourmis-hommes laissent une odeur sur leur piste qui est reconnaissable par les pisteurs expérimentés. ■

*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. In last issue, the possibilities of adventuring in the magical land of Faerie were discussed. Here are some of the inhabitants of Faerie.*

# FAERIE DENIZENS

## A New Monster Group for AD&D by Alan E Paull



### GWYLLION

**No Appearing:** 2
**Armour Class:** 10
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 5
**Treasure:** None
**Attack:** 2 claws for 1d4 each
**Alignment:** Lawful neutral
**Intelligence:** High

Les Gwyllions sont des figures humaines hermaphrodites, généralement rencontrées uniquement par les voyageurs traversant des montagnes solitaires. Toujours vus en paires, ils s'assoient parmi les rochers de chaque côté d'un chemin de montagne et regardent silencieusement les voyageurs passer. Ceux qui sont assez courtois pour leur parler peuvent être bien récompensés, bien que pas en or, car les gwyllions traitent de l'information. Les réponses aux questions posées seront toujours véridiques, si elles sont connues, mais à moins qu'ils ne soient très bien payés avec d'autres informations, ils répondront en rimes et en énigmes, afin de transmettre peu d'informations, tout en gardant leur parole, en étant véridiques et en ne laissant rien de côté. S'ils peuvent être suffisamment soudoyés pour quitter les montagnes, ils peuvent être utilisés comme témoins devant les tribunaux.
Les Gwyllion n'ont pas de voix, ils communiquent entièrement par des mots télépathiques (pas de véritable télépathie). Ils n'aiment pas se battre, bien qu'ils ne soient pas au-dessus de provoquer les autres, et ils ne se battront jamais sauf en légitime défense.



### BOGLES

**No Appearing:** 1-20
**Armour Class:** 3
**Movement:** 6"
**Hit Dice:** 2
**Treasure:** M; X.
**Attack:** 2 claws for 1d8 each, plus suggestion
**Alignment:** Neutral evil
**Intelligence:** Average

Apparentés racialement aux gobelins, les bogles sont tout aussi malveillants, bien que, pour des raisons qui leur sont propres, ils préfèrent nuire aux menteurs et aux meurtriers. Ils sont aussi petits que les gobelins, mais ont une apparence inhabituellement distinctive. Ils ont des traits très pointus, des nez crochus et des mentons aigus, tandis que leurs corps sont minces, anguleux et noueux, leur donnant un aspect très épineux. Leur peau est extrêmement dure et est couverte de bosses, ce qui explique leur faible classe d'armure. Les bogles habitent des cavernes souterraines et les cimetières, car ils sont friands de la compagnie des morts et des morts-vivants pour lesquels ils ont un grand respect. Malheureusement, ce respect est égalé par leur amour du meurtre, et leurs griffes très efficaces en font des adversaires dangereux. Les corps de ceux tués par les bogles seront soigneusement disposés sur le sol au-dessus de l'antre des bogles le jour suivant leur mort. Les bogles prennent énormément de plaisir à surprendre des victimes sans méfiance, qui s'enfuient généralement face à la rencontre en raison de la réputation de ces créatures. De telles attaques surprises sont simplifiées par l'apparence des bogles, qui leur permet de camoufler leur forme parmi les débris ou les tas de bois. Cette spécialité signifie également que les bogles eux-mêmes ne peuvent pas être surpris. Lorsqu'ils sont confrontés à des individus plus forts qu'eux, les bogles peuvent essayer de tenter ou de soudoyer les gens vers des voies maléfiques. Tous les individus bogles ont la capacité d'utiliser un sort de suggestion (comme un sort de magicien de niveau 3) une fois par jour.



## REDCAPS

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 6″ |
| Hit Dice: | 5 |
| Treasure: | B |
| Attack: | 1 by weapon type |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Average |

De petits géants ou de grands ogres (mesurant environ 3,6 mètres de haut), les redcaps habitent d'anciennes tours en ruine et des châteaux dans des zones reculées, en particulier ceux ayant une histoire maléfique. Les redcaps ont une apparence gobeline et peuvent parfois être trouvés à la tête de leurs congénères plus petits. Leurs armes préférées sont des piques et des hallebardes de grande taille. Ces créatures sont connues sous le nom de redcaps en raison de leur habitude peu ragoûtante de teindre leurs bonnets dans le sang humain. Les contes racontent que des sorciers inconnus utilisaient les redcaps comme gardes et les renforçaient en rendant leur peau impénétrable aux armes normales ; ainsi, la magie ou l'argent est nécessaire pour affecter ces créatures.



## BEAN-NIGHE

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 6 |
| Movement: | 12″ |
| Hit Dice: | 2 |
| Treasure: | X |
| Attack: | 1 touch for 1d6, plus special |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence. | Average |

On dit que les bean-nighe (prononcé ben-neeya) hantent les ruisseaux solitaires des landes vallonnées. La légende raconte que ces esprits sont les âmes tourmentées de femmes décédées en couches, et l'apparition d'une bean-nighe est de mauvais augure, car elles sont habituellement vues en train de laver les vêtements tachés de sang de ceux sur le point de mourir. Heureusement, elles apparaissent très rarement dans le plan matériel. La bean-nighe peut se défendre en utilisant son toucher glacial, mais si elle est attaquée, elle émettra un cri perçant semblable à celui d'une banshee, qui infligera des dégâts de 1d10 aux individus à moins de 6 mètres de distance qui échouent à leur jet de sauvegarde contre la magie. La bean-nighe peut pousser ce cri deux fois par jour.
Étant semi-corporelles, les bean-nighe ne peuvent être blessées que par des armes en argent ou magiques. Elles sont insensibles au froid et ne sont pas affectées par les sorts de charme, de sommeil ou d'immobilisation. L'âme d'une bean-nighe peut être libérée de son tourment par le biais d'un sort d'exorcisme.



## FAY STIRGE

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 10 (as faerie), 8 (as stirge) |
| Hit Dice: | 1 to 6 |
| Treasure: | A |
| Attack: | by weapon type, or 1 bite (as stirge) plus blood drain |
| Alignment: | Chaotic neutral or Chaotic evil |
| Intelligence: | High |

Communément trouvées en Faerie, les fay stirges vampiriques (parfois connues sous le nom de leanan-sidhe), existent en deux variétés. Certaines inspirent leurs amants à devenir de grands poètes, qui vivent des vies brillantes bien que courtes. D'autres sont de simples vampires suceurs de sang, satisfaits de poursuivre leurs propres buts égocentriques et maléfiques. Les fay stirges sont généralement découvertes sous la forme d'houris de la race féerique (elfes gris), possédant une beauté et un attrait exceptionnels. Sous leur forme féerique, elles peuvent utiliser un sort de suggestion (comme le sort d'un magicien de niveau 3) et un sort de charme (comme le sort d'un magicien de niveau 1) une fois chacun par jour. De plus, elles peuvent utiliser les sorts des houris, en tant qu'houris ayant le même nombre de dés de vie. Cependant, ce monstre est le plus redouté en raison de sa capacité à se polymorpher à volonté en une stirge de taille immense (de la taille d'un homme), ayant des points de vie égaux à ceux de la créature sous sa forme féerique. La morsure de la stirge inflige de 1 à 3 points de dégâts, mais une morsure réussie signifie que la créature s'est attachée et drainera ensuite le sang de sa victime à un rythme qui inflige de 1 à 6 points de dégâts par round jusqu'à ce que la victime meure. Sous forme de stirge, elle ne peut être affectée que par des armes magiques ou en argent ou par des sorts, bien qu'elle ait une résistance magique de base de 25% et contre les sorts de charme une résistance magique de 50%. Elles peuvent être repoussées par les clercs comme des vampires.



## SPRIGGANS

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 4-40 |
| Armour Class: | Variable |
| Movement: | 9″ |
| Hit Dice: | 2 to 4 |
| Treasure: | Individuals M; E, S |
| Attack: | 1, Variable damage |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Average |

Les spriggans sont une forme inhabituelle de gobelin avec une haine particulière pour l'humanité. Ils vivent dans des endroits souterrains, spécialement dans les mines, car ils aiment creuser. Lorsqu'ils sont rencontrés initialement, les spriggans ne mesurent que 60 cm de haut, mais commencent immédiatement à grandir, prenant quatre rounds de mêlée pour atteindre leur taille maximale de 3 mètres. À mesure qu'ils grandissent, leur vulnérabilité aux armes augmente, mais leurs griffes deviennent plus grandes et plus efficaces (voir le tableau ci-dessous).

| *Size* | *Armour Class* | *Damage per attack* |
|---|---|---|
| 2′ | 5 | 1d4 |
| 4′ | 6 | 1d6 |
| 6′ | 7 | 1d8 |
| 8′ | 8 | 1d10 |
| 10′ | 9 | 1d12 |

Les spriggans prennent un grand plaisir dans la peur que leur capacité spéciale provoque et peuvent délibérément ralentir leur avancée au corps à corps afin d'accentuer leur apparence menaçante.



## DUERGAR

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1-3 |
| Armour Class: | 10 |
| Movement: | 12" |
| Hit Dice: | 1d4 per level |
| Treasure: | F |
| Attack: | As Illusionist plus special |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | High and above |

Les duergars sont une race apparentée aux nains bien qu'ils soient de nature tordue et corrompue. Ils ont la peau foncée, sont de taille naine, difformes des membres et ils privilégient des robes à nombreuses poches de couleur sombre. Les légendes disent que les duergars sont les descendants de nains qui se sont trop aventurés dans la magie et les arts maléfiques, et ils ne s'écartent que rarement de leurs laboratoires secrets souterrains. Il existe une ancienne inimitié entre les duergars et les vrais nains. Les duergars sont de puissants illusionnistes et peuvent vraisemblablement progresser jusqu'à un niveau de capacité illimité, bien qu'il n'y ait pas de rapports confirmés de duergars de niveau supérieur à 10. (La progression est comme un personnage de la classe illusionniste). En raison de puissants enchantements au début de leur histoire, les duergars sont immortels (et donc non affectés par le vieillissement) et n'ont pas besoin de dormir. En plus des sorts d'illusionniste (comme il convient à un illusionniste du même niveau), un duergar a un sort de *force spectrale* particulièrement puissant, qui peut être utilisé une fois par jour. La zone d'effet et la portée sont les mêmes que le sort d'illusionniste de 3ème niveau, la durée maximale est de 1 tour plus 2 par niveau du duergar, et le jet de sauvegarde est effectué à -4 en raison de la puissance du sort.



## PHOOKA

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 7 |
| Movement: | 15"/18" |
| Hit Dice: | 3 |
| Treasure: | None |
| Attack: | 1 or 2; damage 1-2/1-6, plus special |
| Alignment: | Chaotic evil |
| Intelligence: | Low |

Le rare et rusé phooka des landes, des marais ou des régions vallonnées est une créature étrange et perverse avec la capacité de changer de forme en une variété d'apparences. On le trouve normalement sous la forme d'une chèvre, d'un poney hirsute ou d'un aigle géant. Préférant les voyageurs solitaires ou les retardataires, il devient très amical avec sa victime, l'encourageant à le monter, bien qu'il puisse aussi utiliser son pouvoir pour enchanter une victime réticente à le monter (ceux qui échouent à un jet de sauvegarde contre la magie monteront, à moins d'être retenus ; le phooka peut porter deux personnes lourdes, choisies au hasard si plus de deux échouent à leurs jets de sauvegarde). Si monté, le phooka se lancera dans une chevauchée sauvage et terrifiante, finissant par déposer son ou ses cavalier(s) dans un marécage ou un fossé et ricanant alors qu'il s'éloigne au galop. En apparence, il est généralement d'un noir de jais avec des yeux flamboyants. Le phooka est également capable de se transformer dans les formes suivantes ; chien, chat et taureau.





## BLACK ANNIS

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 |
| Armour Class: | 9 |
| Movement: | 9" |
| Hit Dice: | 3+3 |
| Treasure: | E |
| Attack: | 2 claws for 1d4 each, plus special |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Exceptional |

Également connue sous le nom de sorcière bleue, Black Annis est la personnification de l'hiver en tant que sorcière cannibale. Puissante servante de la Déesse de l'Hiver, elle a la peau bleue et porte des robes noires. Les créatures maléfiques de moindre pouvoir l'adorent souvent, et elle se trouve habituellement dans un temple repaire en compagnie de disciples fanatiques. Pour se nourrir, elle préfère les nourrissons humains. Black Annis déteste toute bonté et attaquera toute créature(s) de bon alignement tant que la possibilité de succès semble favorable. Une fois par jour, elle peut utiliser trois sorts parmi la sélection suivante : *sommeil* (comme le sort de magicien de niveau 1) ; *flèche de glace* (comme le missile magique de magicien de niveau 1) ; *rayon de givre* (comme le sort *rayon d'affaiblissement* de magicien de niveau 2) ; *connaître l'alignement* (comme le sort de clerc de niveau 2) ; *causer la peur* (comme le sort de clerc de niveau 1) ; *changer d'apparence.*

Comme Black Annis est un être spirituel, elle n'est pas blessée par les armes normales, bien que l'argent, la magie ou les armes en fer infligent des dommages normaux. De plus, elle est immunisée contre les sorts de sommeil, de peur et basés sur le froid, mais le feu lui infligera un point de dégâts supplémentaire par dé. Le Bâton de l'Hiver ressemble à un long bâton de houx noueux, coiffé à une extrémité d'un cristal de glace inaltérable. Ce bâton a un maximum de 25 charges et peut être rechargé par Black Annis (seulement) à un taux de 5 charges par jour. Les effets suivants peuvent être produits en utilisant le bâton :

1. Une frappe réussie sur un adversaire utilise une charge et inflige 2-12 points de dégâts de froid. Traitez toutes les cibles comme AC10 car les dégâts sont transmis à travers l'armure; les avantages de dextérité s'appliquent normalement.

2. Pour l'usage de 2 charges, la tête du bâton peut être frappée contre le sol pour créer une zone de verglas magique (rayon de 6m), qui aura le même effet qu'une Huile Glissante versée sur le sol. Toutes les créatures à l'intérieur de la zone d'effet, sauf le porteur du bâton, subiront 1-6 points de dégâts lorsque cette capacité est utilisée (demi-dégâts, si le jet de sauvegarde contre le bâton est réussi). Le verglas restera pendant 1-4 tours, à la fin desquels il fondra. Le porteur sera indemne tant qu'il ou elle reste immobile.

3. Lorsque le bâton est pointé vers une zone cible souhaitée et qu'un mot de commande (au choix du MD) est prononcé par le porteur, la magie du bâton créera une tempête de neige aveuglante confinée dans une zone hémisphérique de 15m de diamètre et 4.50m de hauteur. Le centre de la tempête de neige peut se trouver jusqu'à 30m du porteur, et elle dure pendant 2-8 rounds de mêlée. Toutes les créatures subiront 1 point de dégâts de froid pour chaque round qu'elles restent dans la zone d'effet. En outre, les créatures dans la tempête de neige qui échouent à un jet de sauvegarde contre le bâton seront aveuglées pendant 1-4 rounds de mêlée après être sorties de la zone d'effet (un jet de sauvegarde réussi ne produit aucun effet). Ceux qui se trouvent sur le bord de la zone d'effet (à moins de 4%"), et qui réussissent leurs jets de sauvegarde, sont supposés avoir sauté à l'écart et ne subiront aucun effet néfaste. ■



*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue sees the start of a new four part series featuring the Gods of a number of races taken from the* Fiend Folio *and earlier Fiend Factorys.*

# INHUMAN GODS

## Deities for Non-Human Races: Part I
## by Phil Masters



Les divinités et les demi-dieux ne couvrent que les races intelligentes du manuel des monstres et depuis sa publication, la «*fiend factory*» de *White Dwarf* et l'apparition du *fiend folio* (FF) nous ont offert un bon nombre de nouvelles espèces non -humaines utiles qui méritent sûrement une sorte d'assistance divine. Toutes les races mentionnées ici sont tirées du FF, sauf référence aux monstres correspondant de WD. Les détails des divinités décrites ci-dessous est donné exactement de le même ordre... et format utilisé dans "Deities & Demigods" et devrait être auto-explicatif pour tous les MD (Maîtres de Donjon). Les détails complets ne sont donnés que pour les nouvelles divinités ; dans certains cas, il suffit de noter que les races vénèrent un être décrit ailleurs. Le texte de chaque description couvre également la forme du comportement religieux de chaque race et précise le niveau le plus élevé atteint par les chamans et les sorciers de chaque espèce. Un tableau de référence rapide clérical, similaire à celui présent dans D&DG, est également inclus.

### AARAKOCRA
**K'ooriall**, 'Skylord' - Lesser God

Sur terre, K'ooriall apparaît comme un immense mâle aarakocra au port imposant ; cependant, en combat ou en vol, il change légèrement de forme pour celle d'un aigle géant. Il combat avec ses deux serres et son bec ; son plumage et sa vitesse sont tous deux des protections efficaces contre les coups de ses ennemis. Étant maître de l'air, il est immunisé contre les éclairs et les attaques de toute créature du plan élémentaire de l'air, ainsi que contre le poison, les maladies, la pétrification et les attaques de polymorphisme.



**Armour Class**: -4
**Move**: 16"/96"
**Hit Points**: 245
**No of Attacks**: 3
**Damage/Attack**: 5-20/5-20/6-36
**Special Attacks**: Nil
**Special Defences**: +1 or better weapon to hit, never surprised, immunities.
**Magic Resistance**: 75%
**Size**: L (8')
**Alignment**: Neutral Good
**Worshipper's Align**: Neutral Good
**Symbol**: Eagle
**Plane**: Happy Hunting Grounds
**Cleric/Druid**: 13th level in each.
**Fighter**: 12th level ranger
**Magic User/Illusionist**: 5th level MU
**Thief/Assassin**: Nil
**Monk/Bard**: 4th level bard
**Psionic Ability**: III
**S:18(30) (+1,+3) I:24 W:22 D:20 C:21 Ch:21**

**K'ooriall est toujours accompagné de 3 à 12 aigles géants, qui le servent jusqu'à la mort ; tous les aigles le vénèrent et obéiront à ses demandes, qui ne seront jamais telles qu'elles puissent les mettre en danger. K'ooriall peut invoquer un serviteur aérien à volonté, ainsi qu'un traqueur invisible ou un élémentaire de l'air de 12 dés trois fois par jour. Une fois par jour, il peut se polymorpher en la forme d'un faucon inoffensif (qui attaque comme un épervier sanguinaire). Ce dieu a probablement la meilleure vue de tous les êtres de l'univers, avec une infravision jusqu'à 60m et une vision normale s'étendant profondément dans l'ultraviolet. Il peut voir à une distance effectivement illimitée à travers l'air clair ou l'espace (disons 1 600 km), et il a une capacité permanente de vraie vision à une portée de 8 kilomètres (ce qui le rend immunisé contre les illusions visuelles). Il ne peut être charmé par le regard d'aucun monstre (comme un vampire), et cette vue ainsi que ses autres sens superlatifs rendent K'ooriall impossible à surprendre. Leur dieu protègeles aarakocra des jumeaux mauvais de la tyrannie et de l'anarchie (étant indifférent entre la loi et le chaos), mais son amour principal est de les voir acquérir de l'autodépendance - il n'interviendra généralement que contre ceux qui génèrent une force écrasante contre les aarakocra.**

**La race des aarakocra possède des chamans, qui peuvent atteindre des capacités cléricales de septième niveau, prêchent la force individuelle et l'unité de la troupe. Les aarakocra n'ont pas de sorciers.**

---

**BODACHS** (See *White Dwarf 17*)
**Dar-Marn-Camac**, 'The Striding God' - Lesser God
**Armour Class**: -4
**Move**: 40" (use standard species move +50% when *polymorphed*)
**Hit Points**: 310
**No of Attacks**: 7/2 rounds (or by shape)
**Damage/Attack**: 2 kicks for 5-20 each, spear for 3-30 (+9)
**Special Attacks**: Confusion
**Special Defences**: Immunities
**Magic Resistance**: 85%
**Size**: L (9')
**Alignment**: Neutral
**Worshipper's Align**: Neutral (Bodachs)
**Symbol**: Taloned Foot
**Plane**: Prime Material
**Cleric/Druid**: 8th level cleric/14th level druid
**Fighter**: 9th level ranger
**Magic User/Illusionist**: Nil
**Thief/Assassin**: Nil
**Monk/Bard**: 5th level monk
**Psionic Ability**: II
**S:21 (+4,+9) I:21 W:24 D:22 C:25 CH:14**

**Le Dieu Marcheur ressemble à un géant bodach de 2,70 mètres, bien qu'il puisse se polymorpher à volonté sous la forme d'un aigle géant, d'un bec-de-hache, ou d'un grand-duc ; il possède une infravision supérieure (environ 36 mètres) sous chacune de ces formes. Les chamans bodach disent qu'il était le seul parent de la première bande de bodach, qu'il a dirigée et enseignée, et ils ajoutent qu'il a sauvé sa progéniture de nombreux dangers, notamment en chassant et tuant de ses propres mains le Loup-Démon qui a apporté la mort dans le monde. (Dar-Marn-Camac est un chasseur infaillible qui ne perd jamais une piste, peu importe les sorts lancés pour l'obscurcir, et même si elle traverse d'autres plans.) Lors de la première occasion où un être attaque Dar-Marn-Camac par arme, main, sort ou psionique, il, elle ou cela doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de -2 ou être affecté comme par un sort de confusion. En mêlée, le dieu combat avec deux coups de pied comme un monstre à 16 dés, tout en maniant sa lance, Dawnshaft, comme un ranger de niveau 13. C'est une arme de +4 avec les pouvoirs suivants, qui ne fonctionnent que pour le dieu ; Elle peut être lancée jusqu'à 24 mètres avec une précision à courte portée et revient toujours dans la main du lanceur. Elle touche toujours, toute illusion contre laquelle elle est utilisée et la dissipe automatiquement au contact. Elle agit comme une *Baguette de Détection* de l'Ennemi à volonté. Elle inflige 3-30 points de dégâts, plus le bonus de force du dieu, lorsqu'elle touche. Cette divinité est totalement infatigable et immunisée contre la chaleur, la lumière, le froid, le poison et le drainage de niveau ; tous les bodachs le voient comme une figure imposante, mais il peut les libérer de l'effroi paralysant de sa personne à volonté. Dar-Marn-Camac est un être taciturne, incompréhensible de bien des manières à tous, sauf aux bodachs les chamans de la race, qui peuvent avancer jusqu'au 5e niveau, sont...**

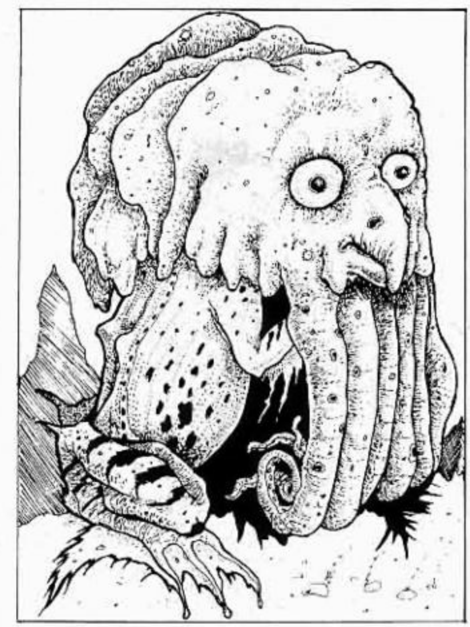


**De manière similaire, les bodachs vénèrent certains affleurements rocheux sacrés, apparemment à travers des rituels très secrets et mystérieux. La race n'a pas de sorciers.**

---

**BULLYWUGS**
**Ggorulluzg** - Demigod
**Armour Class**: -1
**Move**: 20"//24" 5"
**Hit Points**: 207
**No of Attacks**: 8 or 5
**Damage/Attack**: 6 tentacles for 5-8 + 2 claws for 7-12 each, or 5 battle axes for 1-8 (+9) each.
**Special Attacks**: Gaze causes *fear, rock to mud* and *darkness* powers
**Special Defences**: +1 or silver weapons to hit, 50% immune to blunt weapons, immune to cold, poison, level drain and death magic.
**Magic Resistance**: 40%
**Size**: M
**Alignment**: Chaotic Evil
**Worshipper's Align**: Evil (bullywugs and degenerate humans)
**Symbol**: Head of the god
**Plane**: Negative Material
**Cleric/Druid**: 8th level cleric/5th level
**Fighter**: 10th level fighter
**Magic User/Illusionist**: Nil
**Thief/Assassin**: 8th level assassin
**Monk/Bard**: Nil
**Psionic Ability**: III
**S:21 (+4,+9) I:20 W:19 D:17 C:24 CH:-4**

**Les Bullywugs vénèrent le chef parmi un nombre de monstres - le terrible rôdeur dans l'ombre, Ggorulluzg. Cette monstruosité ressemble à un croisement entre une pieuvre et un crapaud géant ; son corps est très semblable à ce dernier, mais sa tête est bulbeuse et malformée, avec un bec mou, deux grands yeux fixes, et six tentacules traînants. Les Bullywugs sophistiqués disent qu'il porte un éventail de grandes haches en fer ; d'autres de la même espèce prétendent qu'il frappe avec ses puissantes griffes et tentacules - la dispute doctrinale sur ce point est longue et sanglante. Quoi qu'il en soit, sa force considérable fait de Ggorulluzg un adversaire redoutable. Il peut bondir jusqu'à 12 mètres (40 pieds), une fois par tour, et peut...**



Attaquez à +3 pour toucher en le faisant, étant effectivement en charge. Au combat, les coups dirigés contre Ggorulluzg avec des armes non tranchantes ont 50% de chances de rebondir sans danger sur la chair molle qui couvre son crâne, même si les armes utilisées sont de qualité magique ou en argent nécessaire pour blesser le dieu. Il est totalement immunisé contre le froid, le poison, la magie de la mort et le drainage de niveau, mais l'eau bénite lui cause douleur et blessure (1-3 points d'une éclaboussure, 3-9 d'un coup direct). En mêlée, il fixera son regard répugnant sur un individu unique dans un rayon de 9 metres devant lui, qui doit d'abord tenter de lancer son propre score de sagesse ou moins sur un d20; s'il échoue, Ggorulluzg a voulu que son adversaire rencontre son regard, et la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysée par la peur pendant 1-4 tours; même si le jet de sauvegarde est réussi, la terreur pure induira une fuite d'un tour à la vitesse maximale, une pénalité de -4 pour toucher et -1 de dégâts pendant 1-3 tours après cela, et une pénalité de +2 sur les jets de sauvegarde ultérieurs contre la sagesse. Si le regard de Ggorulluzg n'est pas rencontré, une peur moindre peut encore être causée; sauvegardez contre les sorts ou subissez une pénalité de -2 pour toucher pendant 1-3 tours. Le dieu peut utiliser ce pouvoir tous les deux tours. Ggorulluzg a également le pouvoir de lancer les sorts de *pierre en boue ou d'obscurité*, rayon de 4,50m avec une puissance de niveau 14 une fois par tour lorsqu'il n'est pas autrement engagé. On dit que cette divinité est retenue d'agir personnellement sur le Plan Matériel Primaire trop souvent par le pouvoir d'une divinité plus puissante, qui pourrait même intervenir en personne si Ggorulluzg était jamais amené à travers une porte; ainsi les interventions de Ggorulluzg prennent généralement la forme de l'envoi de 1-2 limaces géantes ou de 3-6 sangsues géantes (50% de chance pour l'un ou l'autre), une force qu'il peut invoquer ou envoyer deux fois par jour. Près des points de nexus dimensionnels, cependant, le dieu lui-même est apparemment capable de se matérialiser. Les chamans Bullywug peuvent atteindre des capacités cléricales de niveau 5 ; leurs sorciers sont limités au deuxième niveau de magie. On dit que des humains dégénérés sont devenus des clercs de niveau aussi élevé que sixième au service ignoble de Ggorulluzg. Les Bullywugs haïssent et méprisent les hommes-grenouilles (voir WD20), malgré la relation évidente entre les deux races, et cela se reflète dans les attitudes de leurs divinités respectives. Ggorulluzg anéantira les hommes-grenouilles sans hésiter, et il est dit par les chamans bullywug qu'il a infligé plusieurs défaites humiliantes à Swulljagoor, le dieu des hommes-grenouilles (frog-folk).

---

## CRABMEN

**T'Ka-Boolk'na** - Demigod
**Armour Class:** -6
**Move:** 20"/28"
**Hit Points:** 195
**No of Attacks:** 2
**Damage/Attack:** 6-36/6-36
**Special Attacks:** Surprise on 1-5 on d6
**Special Defences:** Regeneration, +2 or better weapon to hit
**Magic Resistance:** 40%
**Size:** L (20' diameter)
**Alignment:** Neutral
**Worshipper's Align:** Neutral (Crabmen)
**Symbol:** Crab
**Plane:** Elemental Plane of Water
**Cleric/Druid:** 7th level in each
**Fighter:** as 16 dice monster
**Magic User/Illusionist:** Nil
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** VI
**S:23 (+5,+11) I:16 W:19 D:12 C:23 CH:6**

Parmi les rares crabmen ayant atteint la sophistication de la religion, ils adorent une divinité primitive appelée T'Ka-Boolk'na, qui prend la forme d'un crabe gigantesque avec une carapace aussi dure que la pierre et de grands yeux lumineux. Les chamans crabmen prétendent que T'Ka a créé les crabes et les crabmen à partir des galets du rivage, et qu'il attend de sa progéniture qu'elle se protège mutuellement et travaille pour lui ; en échange, il peut occasionnellement aider les crabmen en période de grand besoin, et les crabmen les plus dévots entrent dans son entourage de crabes géants lorsqu'ils meurent. Ce culte simple considère toutes les autres races comme pratiquement sans importance, sauf comme source de sacrifices lorsque T'Ka a faim. Heureusement, cette faim est généralement apaisée par des offrandes de poisson et de petit gibier. T'Ka possède une infravision supérieure (36 mètres), et peut regarder de l'éthéré vers les plans adjacents ; ainsi il peut utiliser et étendre l'astuce du crabe géant de se tapir en embuscade et de surgir pour surprendre sa proie. En combat, le dieu peut utiliser ses deux grandes pinces, mais préfère généralement invoquer 5 à 30 crabes géants, ce qu'il peut faire deux fois par jour. Si T'Ka est fortement pressé ou confronté à de nombreux adversaires faibles, il invoquera une horde de petits crabes, équivalente au sort de *nuée rampante* druidique ; il ne peut alors répéter cette invocation avant qu'une heure complète se soit écoulée. Le dieu peut régénérer jusqu'à quatre points de vie par tour, et les yeux, membres et pinces sectionnés se tortilleront pour rejoindre le corps principal et le réintégrer. Les seules blessures qui ne peuvent pas guérir ainsi sont celles causées par de l'acide, des sorts de désintégration - qui infligent au dieu 5 à 20 points de dégâts - et des épées sacrées ou drainant les niveaux. La régénération se poursuivra jusqu'à ce que le dieu ait été réduit à zéro point de vie ou moins et soit resté ainsi endommagé pendant trois tours consécutifs, bien qu'il ne puisse rien faire d'autre que régénérer lorsqu'il est si gravement blessé.



Les chamans crabmen ne peuvent atteindre que le troisième niveau de capacité cléricale, et la race n'a pas de sorciers. Les crabmen 'religieux' ne sont pas moins enclins que les autres à participer à des expéditions meurtrières, ou à exiger de l'argent, car ces deux types d'actes peuvent fournir des victimes ou des objets sacrificiels. L'argent n'est sacrifié que lors de rares et grandes cérémonies ; la nourriture est plus couramment offerte. Les lieux saints sont des grottes marines obscures et tortueuses, avec des gouffres sans fond dans lesquels les offrandes sont jetées après avoir été lestées de roches.

---

## DESERT RAIDERS (see *WD12*)

**Muadaar Ul-Shaha**, 'He of Distant Visions' - Lesser God
**Armour Class:** -3
**Move:** 60" (24" under the sand)
**Hit Points:** 265
**No of Attacks:** 5/2
**Damage/Attack:** 8-32 plus stun/kill
**Special Attacks:** Whirlwind, Insanity
**Special Defences:** +3 or better weapon to hit, immunities
**Magic Resistance:** 55%
**Size:** L (varies)
**Alignment:** Chaotic Good
**Worshipper's Align:** Chaotic Good Raiders) and travellers
**Symbol:** Burning Sun over Dunes
**Plane:** Astral
**Cleric/Druid:** 15th level cleric
**Fighter:** Nil
**Magic User/Illusionist:** 23rd level
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** 12th level monk
**Psionic Ability:** IV
**S:20 (+3,+8) I:18 W:22 D:23 C:19 CH:18**

Les Pillards du Désert ont un pacte très spécifique avec Muadaar Ul-Shaha, l'envoyeur de mirages ; ils l'adorent et lui seul, sacrifient les corps desséchés de leurs morts en les enterrant dans les sables, protègent son désert de la 'profanation' (ce qui peut signifier l'irrigation ou la culture pour le dieu), et lui offrent parfois des sacrifices d'or, d'épices rares, ou même d'eau. En retour, il guide leurs esprits à travers l'astral.



planant jusqu'à Gladsheim, où de glorieux déserts les attendent, et s'abstient d'utiliser le pire de ses pouvoirs sur eux dans le désert. Les 'Raiders' sont des adorateurs fanatiques et Muadaar est un dieu astreignant, exigeant et irascible. Cependant, il est peu probable que des mortels puissent survivre dans le désert comme le font les 'Raiders' sans la faveur de Muadaar, car il est le maître de tous les tours que le désert peut jouer dans l'esprit des hommes. Les mirages sont des illusions envoyées par Muadaar comme punition pour les incroyants, ou par pure caprice, et il a le pouvoir de causer la folie à tout individu qui se trouve dans le désert, à portée de 90m ; une sauvegarde contre les sorts annule cet effet, et le dieu ne peut alors pas utiliser la même attaque sur le même individu pendant une journée. Cependant, Muadaar n'est pas totalement malveillant ; il attend simplement que les mortels fassent preuve d'autonomie et de respect pour le désert. Il peut retirer la folie qu'il cause lui-même (par contact), et ses autres pouvoirs, utilisables à volonté, sont de créer ou de détruire de l'eau, de localiser un objet et de lancer des divinations, tout comme un clerc de douzième niveau, de lancer des sorts de perception extrasensorielle ou de clairaudience comme un magicien de douzième niveau, d'invoquer un élémentaire de terre de huit dés ou un élémentaire d'air de douze dés une fois par jour pour le servir pleinement, et de conjurer un ver épicé (voir WD17) du désert trois fois par jour. Muadaar est un esprit sans forme qui voyage librement à travers les plans ; il semble avoir du pouvoir sur les êtres des plans élémentaires, et possède une connaissance exceptionnelle du plan astral. Il prend occasionnellement la forme d'un humanoïde en robe de 3.65 mètres de haut lorsqu'il s'adresse à ses adorateurs, mais il préfère combattre sous la forme d'une tourbillonnante bourrasque d'air et de sable ; il est un.. maître de la 'voie étrange', attaquant comme un moine de douzième niveau, mais infligeant le double des dégâts. Si de nombreux ennemis faibles lui font face, il prendra la forme d'une tornade de 11m de haut et 3m de large à la base, s'élargissant à 7.5m en haut, qui balaye et tue les créatures non volantes de quatre dés de vie ou moins, et secoue tout le reste sur son passage, infligeant 2 à 9 points de dégâts par tour. Dans le désert, le dieu peut disparaître sous les sables, pour ensuite resurgir et attaquer ses ennemis par derrière. Tous ces changements de forme prennent au dieu 5 segments pour s'accomplir. La maîtrise des éléments de Muadaar est telle qu'il ne subit que la moitié des dégâts provenant de la chaleur, du froid et de l'électricité ; aucun acide ou poison ne peut lui nuire, mais l'eau non bénite lui fait de 1 à 8 points de dégâts sur un coup plein, de 1 à 3 avec une éclaboussure. Les vers épicés sont des créatures de Muadaar, et il est peu probable qu'il favorise ceux qui leur font du mal, bien qu'il acceptera l'auto-préservation comme une excuse partielle, et ne punira pas ceux qui n'avaient pas d'autre choix réel. Ses clercs traitent ces créatures avec respect, mais curieusement, ils tuent très occasionnellement un ver épicé dans le cadre de leurs rituels secrets et complexes. Les clercs des Raiders du désert sont généralement limités à un avancement au 6 ème niveau, mais quelques prêtresses ont été connues pour s'élever jusqu'au 12 ème niveau ; ces clercs féminins ont tendance à rester dans la sécurité des temples 'Raider' bien cachés, car leurs tribus les valorisent grandement.

---

## DIRE CORBIES

**Phraarkilloorm,** The Most Dire - Demigod
**Armour Class:** 0
**Move:** 30"
**Hit Points:** 185
**No of Attacks:** 2
**Damage/Attack:** 8-15/8-15
**Special Attacks:** Fear
**Special Defences:** +1 or better weapon to hit, immunities
**Magic Resistance:** 75%
**Size:** L (10')
**Alignment:** Neutral Evil
**Worshipper's Align:** Neutral Evil
**Symbol:** Claw
**Plane:** Hades
**Cleric/Druid:** 7th level cleric
**Fighter:** As 16+ hit dice monster
**Magic User/Illusionist:** 3rd level MU
**Thief/Assassin:** 5th level assassin
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** V
**S:19 (+3,+7) I:19 W:11 D:22 C:19 CH:12**

Certaines bandes de corbeaux sinistres se basent dans des complexes de cavernes au centre desquels se trouvent des 'temples' ; les chamans de la bande, qui peuvent atteindre des pouvoirs jusqu'au troisième niveau, maintiennent ces sanctuaires désorganisés et sombres. Ils vénèrent un être nommé...



Phraarkilloorm, qui semble incarner la force, la violence et la malveillance de la race. Il semble que les corbeaux sinistres manquent d'un concept de 'mythologie' ou même d'histoire en tant que telle, de sorte que leur culte est purement une question de renforcement de la confiance en leurs forces, plutôt que d'invoquer des pouvoirs qui auraient pu les créer, les façonner ou les guider. Ce dieu prend la forme d'un énorme corbeau sinistre, aux yeux lumineux et à la force terrible ; il a une infravision (jusqu'à 18 mètres), et il peut suivre une piste vieille d'une semaine sans erreur - sa résistance à la magie peut même surmonter les tentatives d'obscurcir une telle piste par des sorts. Lorsque Phraarkilloorm s'approche pour la première fois à moins de 30 mètres d'une victime potentielle, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -4 ou être affectée comme par un sort de peur, tant est l'horreur inspirée par le cri de chasse perçant du dieu et sa malveillance mortelle. Lorsque son ennemi a été poursuivi, cette divinité attaque avec ses griffes dures comme la roche. Phraarkilloorm est toujours accompagné de vingt corbeaux sinistres 'héros' dévoués d'une grande puissance ; 18 points de vie, attaquent comme des monstres à quatre dés, immunisés contre la peur. On dit que le dieu lui-même déteste par-dessus tout les chauves-souris géantes, entrant dans une rage berserk lorsqu'il en rencontre, se déplaçant et attaquant comme s'il était hâté et infligeant le double des dégâts. Le dieu est immunisé contre la pétrification, la polymorphie, les désintégrations, la peur, la folie, la confusion, la suggestion et le charme. Il exige des sacrifices à chaque pleine lune, de cœurs de mammifères ; un corbeau sinistre qui lui offre ceux de vingt chauves-souris géantes de la plus grande taille a 15 % de chances de se voir accorder +2 pour toucher la prochaine fois qu'il ou elle entre en mêlée. Les corbeaux sinistres n'ont pas de sorciers guérisseurs.

| Deity | Sphere of Control | Animal | Clerics M | Clerics F | Clerics NH | Raiment Head | Raiment Body | Colours | Holy Days | Sacrifice Frequency | Sacrifice Form | Place of Worship |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dar-Marn-Camac | Bodachs | Axe Beak | | | X | Bare | Wolf fur | Green-Brown | Full Moon | Half Yearly | Hunting prey, wolves | Hill tops |
| Ggorulluzg | Bullywugs, Swamps | Leech | X | | X | Bare | Human Skins | Black, Mud Brown | Crescent Moon | Monthly | Captives, Plunder | Deep Marshes |
| K'ooriall | Aarakocra | Eagle | | | X | Bare | Harness | Gold | Equinoxes | Quarterly | Silks, food | Mountain Peaks |
| Muadaar Ul-Shaha | Deserts, Travel, Desert Raiders | Spice Worms | X | X | X | Full Robes | Full Robes | Gold & Blue | Mid-Summer, Full Moon | Monthly | Bodies, Gold, Spices | Cavern Temples |
| Phraarkilloorm | Dire Corbies | n/a | | | X | n/a | n/a | Dark Brown | n/a | Often | Hearts | Cave Lairs |
| T'Ka Boolk'na | Crabmen | Crab | | | X | n/a | n/a | Dark Red | High & Low Tides | Varies | Food | Sea Caves |

Fiend Factory *is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue sees the continuation of a series featuring the Gods of a number of races taken from the* Fiend Folio *and earlier* Fiend Factories.

# INHUMAN GODS

## Further Deities of the Demi-Men: Part II
## by Phil Masters

***Nous examinons une fois de plus les êtres étranges et terribles vénérés par les races non humaines intelligentes récemment introduites dans l'univers de AD&D par le Fiend Folio (sauf indication contraire). Comme la dernière fois, le format est celui de Deities & Demigods, avec les détails des capacités et des limites sacerdotales notées dans le texte suivant. Alors commençons par une race au tempérament de feu..***

---

**FIRENEWTS**
**Hrussiall'k,** Lesser God
**Armour Class:** -2
**Movement:** 15"
**Hit Points:** 195
**No of Attacks:** 1
**Damage/Attack:** 2-20 (+11)
**Special Attacks:** Breath weapon
**Special Defences:** Immune to fire & heat, +2 or better weapon to hit
**Magic Resistance:** 72%
**Size:** L (10')
**Alignment:** Neutral Evil
**Worshipper's Align:** Neutral Evil (Firenewts)
**Symbol:** Flame
**Plane:** Elemental Plane of Fire
**Cleric/Druid:** 14th level in each
**Fighter:** As 16+ hit dice monster
**Magic User/Illusionist:** 10th level MU
**Thief/Assassin:** 7th level Assassin
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** VI
**S:23 (+5,+11) I:22 W:17 D:20 C:23 CH:20**

**Les Firenewts vénèrent un certain nombre d'êtres demi-divins, mais de loin le plus fort et le plus important est Hrussiall'k, seigneur des coulées de lave, qui prend la forme d'un Firenewt géant aux yeux lumineux, portant une armure de bronze poli et brûlant (le toucher cause de 3-30 points de dommage pour les simples mortels), et maniant une grande hache ressemblant à une hallebarde qui dans ses mains inflige 2-20 points de dommage lors d'un coup. Trois fois par jour, le dieu peut utiliser son arme de souffle ; soit un cône de feu, de 24m de long et 15m de large à portée maximale, infligeant 4-40 points de dommage, soit un jet de lave, de 6m de large et s'étendant sur 15m, infligeant 5-50 points de dommage à tous ceux pris dedans ; dans les deux cas, un jet de sauvegarde contre les souffles réduit de moitié les dommages subis. Cette divinité a une philosophie de préservation de soi et de survie, généralement à réaliser en acquérant le pouvoir sur les autres par la force ; la cruauté n'a pas besoin d'être excusée, et peut être un outil utile, mais la coopération entre les Firenewts aide évidemment la race - et renforce le culte de Hrussiall'k. Le dieu lui -même est maître de..**



**tous les grands striders et les lézards de feu, et il a le pouvoir sur les firedrakes et les dragons rouges ; une fois par heure, il peut invoquer 5 à 30 grands striders (40 %), 2 à 12 lézards de feu (35 %), 1 à 3 dragons rouges adultes (15 %), 5 à 20 firedrakes (5 %), ou 1 à 3 salamandres (5 %), tous prêts à exécuter ses ordres gratuitement. Les autres pouvoirs du dieu incluent une infravision supérieure et la capacité de générer des pyrotechnies, avec une puissance de niveau 8, à volonté. Pour les détails des pouvoirs des prêtres firenewt, voir l'entrée correspondante dans le Fiend Folio. Le culte du dieu est effectué dans des temples rocheux, soit souterrains soit à l'air libre, mais généralement avec des fosses de lave ou des coulées à proximité ; les sacrifices,**

**...des ennemis et de la nourriture, sont jetés dans la lave en fusion quand elle est disponible, brûlés quand elle ne l'est pas.**

---

**FLINDS**

**Les Flinds adorent généralement l'archi-diable Geryon (*voir le Manuel des Monstres*). Curieusement, les Flinds font moins de bons clercs que les gnolls, soit parce qu'ils sont trop arrogants pour être de fervents adorateurs, soit parce que leurs communautés sont trop petites pour générer le besoin psychique de prêtres de haut niveau ; en tout cas, leurs chamans ne peuvent atteindre que des pouvoirs de troisième niveau, et ils n'ont pas de sorciers-docteurs.**

---

**FLYMEN** [See *White Dwarf 23*]
**Ssrrpt'ck,** The Insect God; Lesser God
**Armour Class:** -5
**Movement:** 18"/48"*6"
**Hit Points:** 320
**No of Attacks:** 4
**Damage/Attack:** 2-7 +poison/1-6/1-6/2-9
**Special Attacks:** See below
**Special Defences:** +1 or better weapon to hit
**Magic Resistance:** 55%
**Size:** Varies
**Alignment:** Lawful Neutral
**Worshipper's Align:** Lawful Neutral (Flymen)
**Symbol:** Stylised Insect
**Plane:** Nirvana
**Cleric/Druid:** 25th level cleric/8th level druid
**Fighter:** As 16+ hit dice monster.
**Magic User/Illusionist:** 18th level MU
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** IV
**S:18 (90) (+2,+4) I:24 W:23 D:20 C:18 CH:11**

**Ssrrpt'ck est un être puissant qui gouverne et défend tous les insectes, et de nombreuses créatures similaires ; insecte, araignée, scorp..,**



ion, mille-pattes ou centipède ne peut jamais l'attaquer, sauf dans le cas des serviteurs personnels de Lolth, la reine démon des araignées, que ce dieu réprouve et abhorre. Autrement, toutes ces créatures obéissent absolument et jusqu'à la mort à Ssrrpt'ck. Il peut voir à travers les yeux de n'importe quel insecte de son choix, et est donc au courant de nombreux secrets. Le dieu a le corps d'une abeille, des pattes d'araignée, une queue de scorpion qui peut frapper dans n'importe quelle direction pour 2 à 7 points de dégâts en plus d'un effet de poison mortel, et trois têtes - celles d'une mouche et d'un criquet, chacune pouvant mordre pour 1 à 6 points de dégâts, et celle d'un cafard, qui inflige 2 à 9 points de dégâts lors d'une morsure. Si il le souhaite, Ssrrpt'ck peut combattre avec une ou plusieurs têtes tout en lançant simultanément des sorts ou en utilisant des pouvoirs psioniques ou autres avec les autres. Les capacités innées du dieu sont de localiser les insectes ou d'invoquer des insectes à volonté, de produire des fléaux d'insectes trois fois par jour, d'appeler un fléau rampant quotidiennement (comme les sorts druidiques), et de changer de taille librement et instantanément ; il peut prendre n'importe quelle taille, de trop petite pour être vue à l'œil nu jusqu'à 3.6m à l'épaule (sa taille de combat habituelle). Il peut également utiliser le changement de taille [*voir White Dwarf 23*] sur les autres à volonté. Cependant, le dieu est un être subtil et indirect, préférant de loin travailler par la ruse et le sabotage plutôt que par l'assaut direct ; ses interventions, impliquant généralement des insectes ou des hommes-mouches, tendent à être aussi écrasantes qu'indétectables. Pour plus de détails sur les pratiques religieuses des hommes-mouches et sur les pouvoirs de Ssrrpt'ck...

**Pour les détails sur le sacerdoce des hommes-mouches, voir l'excellent article de Daniel Collerton dans *White Dwarf* numéro 23.**

---

---

**FROG FOLK** [See *White Dwarf 20*]
**Swulljagoor,** Prince of the Hell Swamps - Demigod
**Armour Class:** -1
**Movement:** 18"//30"
**Hit Points:** 180
**No of Attacks:** 3
**Damage/Attack:** 2-16 (+10) plus wounding and pain/2-12/special
**Special Attacks:** See below
**Special Defences:** +2 or better weapon to hit
**Magic Resistance:** 75%
**Size:** L (10' tall)
**Alignment:** Chaotic Evil
**Worshipper's Align:** Chaotic Evil (Frog Folk)
**Symbol:** Jagged Blade
**Plane:** Tarterus
**Cleric/Druid:** 7th level cleric/11th level druid
**Fighter:** As 16+ hit dice monster
**Magic User/Illusionist:** Nil
**Thief/Assassin:** 5th level assassin
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** III
**S:22 (+4,+10) I:20 W:13 D:16 C:20 CH:-1**

Dans un coin obscur et sombre du premier plan de Tarterus se trouve un marais sombre et stagnant, où sont torturés les larves de certains êtres particulièrement mauvais et cruels. C'est le destin des esprits du peuple-grenouille d'aller à cet endroit à leur mort ; c'est leur devoir et privilège de s'occuper des tortures et des châtiments infligés aux autres esprits là-bas. Le souverain du marais est un prince démon nommé Swulljagoor, qui ressemble à un frog-folk géant, ou peut-être à un énorme démon de Type II. Il est doué en tant que lanceur de sorts et possède les pouvoirs suivants, utilisables une fois par tour lorsqu'il n'est pas autrement engagé :
*obscurité* d'un rayon de 6m, *télékinésie* (poids max de 9 000 gp), *immobilisation de personne, dissipation de la magie, lecture des langues, lecture de la magie*, tous à volonté ; *effrayer, briser, provoquer des maladies, symbole de douleur* trois fois chacun par jour ; *parole infernale, charmer un monstre, cône de froid* (5d8 dégâts) invoque 8 à 48 grenouilles géantes (60 %) ou 10 à 60 membres du peuple-grenouille (40 %), ouvrir un portail vers 2 à 8 démons de Type II (90 % de chance de réussite), une fois chacun par jour. Toutes ces capacités sont traitées comme ayant une puissance de niveau 15. En mêlée, Swulljagoor peut exécuter trois attaques simultanément ; celles-ci peuvent être sur un, deux ou trois adversaires. Sa griffe droite frappe pour 2d6 dégâts, tandis que sa langue semblable à celle d'une grenouille se projette pour lier un adversaire, qui doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie s'il est touché ou être paralysé pour 2 à 5 tours ; si le jet de sauvegarde échoue, il y a 50 % de chances que le dieu attire la victime à ses mâchoires pour un coup de morsure automatique au tour suivant, infligeant 15 à 20 points de dégâts (les adversaires de taille géante ne peuvent pas être ainsi attirés). En...



utilisant sa griffe gauche, Swulljagoor porte sa vaste lame dentelée en adamantium, Soulfear, une arme +3 qui agit comme une Épée de Blessure, infligeant 2d8 dégâts, et inclut des douleurs déchirantes dans les plaies qu'elle cause ; les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou attaquer avec un malus de -3 pour toucher et -2 dégâts pour 3 à 12 tours. Swulljagoor possède les immunités démoniaques normales ; les armes en argent (au moins d'un enchantement de +2 ou mieux) ne l'affectent pas, et les attaques de froid, de feu et électriques ne lui font que la moitié des dégâts. Il a une ultra-vision, une infravision supérieure, et le pouvoir démoniaque de communication télépathique limitée ; l'Eau Bénite lui cause des blessures (3 points pour une éclaboussure, 2d6+2 pour un coup direct), et il a 20 % de chances de se replier pendant un tour complet si un coup direct est porté.
Bien que ce dieu soit un puissant prince démon, il est trop égoïste et par nature trop reclus pour agir de manière constante ou pendant de longues périodes contre le monde ; il semble incapable de traiter avec quiconque à part le peuple-grenouille. Leurs 'prêtres' (qui peuvent atteindre jusqu'à un pouvoir druidique de quatrième niveau) exhortent le peuple-grenouille à des tueries et des cruautés accrues, car cela peut envoyer plus d'invités à leur seigneur, tout en prouvant la valeur de ses suiveurs comme tortionnaires.
**Note** : Swulljagoor - comme son peuple-grenouille - déteste les bullywugs, et les prêtres du peuple-grenouille disent que Ggorulluzg, dieu des bullywugs (voir le numéro précédent), n'est rien d'autre qu'un esclave renégat de Swulljagoor, qui a échappé à l'anéantissement jusqu'à présent uniquement parce que Swulljagoor souhaite le capturer intact pour une torture lente.

| Deity | Sphere of Control | Animal | Clerics M | Clerics F | Clerics NF | Raiment Head | Raiment Body | Colour(s) | Holy Days | Sacrifice Frequency | Sacrifice Form | Place of Worship |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Geryon | Flinds (etc) | Minotaur | X | | X | Helm | Fur Robe | Black, Brown | Crescent Moon | Often | Living Beings | Dark Shrines |
| Hrussiall'k | Firenewts | Giant Strider | | | X | Helm | Scale Armour | Crimson | n/a | Varies | Enemies, Food | Rock Temples |
| Ssrrpt'ck | Flymen | Insect | | | X | Hood | Robes | n/a | Solistices, Equinoxes | Quarterly | Rare, Items, Criminals | Temples |
| Swulljagoor | Frog Folk | Frog | | | X | Bare | Harness | Dirty Green | Crescent Moon | Often | Enemies, Mammals | Swamps |



*Fiend Factory is a regular department for readers' D&D monsters. This issue sees the continuation of the series...*

# INHUMAN GODS

## More Divinities for Psuedo-Men: Part III
by Phil Masters



***Dans cette étude en série des divinités du Fiend Folio et des monstres passés de la Fiend Factory de WD, nous utilisons à nouveau le format de 'Deities & Demigods' (Divinités et Demi -dieux). Nous commençons avec une race glacée et vaguement humanoïde..***

**FROSTMEN**
**Kraada,** Demigod
**Armour Class:** -2
**Movement:** 22"
**Hit Points:** 160
**No of Attacks:** Nil
**Damage/Attack:** Nil
**Special Attacks:** Gaze, fear, earthquakes
**Special Defences:** See below
**Magic Resistance:** 60%
**Size:** L (10' diameter)
**Alignment:** Lawful Evil
**Worshipper's Align:** Lawful Evil (Frost Men)
**Symbol:** Black Disc
**Plane:** Negative Material
**Cleric/Druid:** 8th level cleric
**Fighter:** Nil
**Magic User/Illusionist:** 7th level MU
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** IV
**S:19 I:22 W:21 D:12 C:22 CH:-2**

**L'histoire de ce dieu est obscure ; certains suggèrent qu'il est un fils renégat de Cryonax, Prince des Créatures du Froid Maléfique [*voir le Fiend Folio*]. On pense que Kraada était autrefois vénéré par une secte d'humains, qui ont été chassés par la société en raison de leurs mauvaises manières ; pour les aider, et en récompense de leur fidélité, Kraada leur a prêté le terrible pouvoir de son regard unilatéral. De toute évidence, les clercs des hommes des glaces le désignent comme 'le donateur', 'le premier œil' ou 'celui qui récompense la vérité'. Dans sa forme, Kraada apparaît comme une créature basse, massive, sombre, ressemblant quelque peu à un crabe, avec un seul grand œil sur son bord avant. Cet œil possède une capacité innée de vraie vision et peut voir dans toutes les conditions - même dans l'obscurité magique ; il peut aussi, jusqu'à six fois par jour, projeter un souffle de froid..**

**avec un cône de 18m de long, 1.50m de large à la pointe et 6m de large à la base, infligeant 6 à 60 points de dégâts à tous ceux pris à l'intérieur (réduit de moitié par un jet de sauvegarde contre les armes souffle). Kraada n'a pas de capacité d'attaque avec des armes ou par corps à corps, mais ce regard n'est qu'un de ses pouvoirs mortels ; il peut aussi lancer deux sorts de tremblement de terre par jour en tant que clerc de niveau 30, causer la peur à tous dans un rayon de 6m comme le sort trois fois par jour (annulé par un jet de sauvegarde contre les sorts), créer l'obscurité (rayon de 1.50m) avec la puissance d'un clerc de niveau dix à volonté, lancer un missile magique avec la puissance d'un niveau sept à volonté, et invoquer 1 à 4 crapauds de glace une fois par jour. Kraada émet du froid (non nocif), détectable jusqu'à 15 mètres de distance ; son corps est si froid que tout être le touchant subit 2 à 12 points de dégâts, et tout objet le touchant doit réussir un jet de sauvegarde contre la destruction par le froid - les armes qui blessent le dieu sauvegardent à -1 en raison de la force du contact. La divinité est immunisée contre le froid, la pétrification, le drainage de niveau, et tous les effets des tremblements de terre ; le poison, la foudre et le gaz lui font la moitié des dégâts normaux. Les clercs de Kraada n'ont jamais été connus pour atteindre plus que des capacités de deuxième niveau. Ils sacrifient par le froid ou l'écrasement dans de petits sanctuaires bien cachés.**

**MOUNTAIN GIANTS**
**Zrunta Mountainheart** - Lesser God
**Armour Class:** 0
**Move:** 18"
**Hit Points:** 320
**No of Attacks:** 2
**Damage/Attack:** 5-50
**Special Attacks:** Thrown Boulders for 4-32
**Special Defences:** +2 or better weapon to hit, spell reflection.
**Magic Resistance:** 45%
**Size:** L (28' tall)
**Alignment:** Chaotic Neutral
**Worshipper's Align:** Chaotic Neutral (Mountain Giants)
**Symbol:** Mountain
**Plane:** Limbo
**Cleric/Druid:** 8th level cleric
**Fighter:** As 16+ hit dice monster
**Magic User/Illusionist:** 6th level MU
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** VI
**S:25 (+7,+14) I:20 W:16 D:19 C:23 CH:15**

**Quelque part dans le Limbe se trouve une grande chaîne de montagnes, au centre de laquelle se dresse un pic immense ; au cœur de cette montagne se trouve une caverne, dans laquelle couve Zrunta, le père de tous les Géants des Montagnes - habituellement, dit-on, en train de se curer les dents avec des armes de Slaad...**
**Zrunta n'intervient que occasionnellement dans l'univers des hommes et des géants, car il est essentiellement un libertaire ; son credo est que tous les êtres - en particulier les géants des montagnes - devraient tracer leur propre chemin en toute liberté et indépendance. Cependant, si les races inférieures sont trop faibles et stupides pour éviter l'asservissement par sa progéniture, c'est leur problème. D'un autre côté, tout être inférieur assez insolent pour asservir un..**

Le géant des montagnes cherche des ennuis (et a 3 % de chances d'être puni par le dieu). Par ailleurs, il est peu probable que Zrunta s'inquiète si ses descendants rompent des vœux sacrés pour aller prier des êtres inférieurs. Zrunta combat avec un grand gourdin de pierre dans chaque main, infligeant de 5 à 50 points de dégâts par coup, mais il peut aussi arracher de gros rochers de n'importe quelle surface rocheuse et les lancer jusqu'à 90 mètres avec un effet dévastateur. En général, cependant, il préfère invoquer un ou plusieurs de ses quatre fils aînés (selon les besoins) ; ce sont des géants des montagnes de grande taille, avec des points de vie maximum, +-2 pour toucher, et +2 sur tous les jets de sauvegarde. Zrunta peut invoquer l'un des quatre à volonté ; une fois par jour, il peut également invoquer certains monstres, qui mettent de 1 à 3 tours à apparaître ; ce seront 2-5 géants des montagnes (45 %), 3-8 géants des collines (10 %), 6-36 ogres (30 %), ou 4-16 trolls (15 %). Aussi, une fois par jour, Zrunta peut prononcer un mot sacré. Le mot de pouvoir : séisme et les sorts de chaos ou de confusion ont 55 % de chances d'être renvoyés sur le lanceur de sorts s'ils sont lancés sur Zrunta, et il conserve sa résistance magique et son jet de sauvegarde même lorsque cette puissance lui fait défaut. Il est immunisé contre le charme et l'hypnose sous toutes leurs formes. Les chamans géants des montagnes sont curieusement plus faibles que ceux de la plupart des géants, probablement parce que la race a peu d'inclination pour la religion ; ils sont limités à une avancée de niveau 5. Cependant, quelques sorciers-docteurs avec des capacités allant jusqu'au quatrième niveau d'utilisation de la magie ont été signalés.

---

**GREENMEN** [See *White Dwarf 27*]
**Carratriatuh** - Demigod
**Armour Class:** -2
**Movement:** 32"
**Hit Points:** 175
**No of Attacks:** 2 (sword) or 5/2 (open hand)
**Damage/Attack:** Sword; 4-10 (+12); Hand; 4-16.
**Special Attacks:** Lightning Bolts
**Special Defences:** Nil
**Magic Resistance:** 80%
**Size:** L (7½')
**Alignment:** Neutral
**Worshipper's Align:** Varies (Greenmen)
**Symbol:** Sword
**Plane:** Ethereal
**Cleric/Druid:** 4th level cleric
**Fighter:** 18th level ranger
**Magic User/Illusionist:** Nil
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** 12th level Monk
**Psionic Ability:** VI
**S:24 (+6,+12) I:12 W:17 D:24 C:22 CH:19**

Les Greenmen ont un concept quelque peu sous-développé de la mythologie, mais un être qu'ils respectent généralement beaucoup est Carratriatuh, qui semble représenter tous leurs idéaux de sophistication et de puissance. Cet être est remarquablement semblable à un homme, possédant deux bras et un visage humain, mais les récits varient quant à ses autres caractéristiques et à sa composition. Carratriatuh semble être un guerrier errant d'un talent considérable ; il restera avec une tribu de Greenmen, ou dans un lieu, pendant une période imprévisible pour apparaître ailleurs tout aussi mystérieusement.



Si nécessaire, il peut convoquer sa garde rapprochée - dix grands Greenmen, chacun avec au moins cinq points de vie par dé, blindés jusqu'à une CA3, et maniant deux hallebardes chacun. La divinité elle-même attaque habituellement avec une épée large +2, mais si elle est désarmée, ou si elle souhaite capturer un adversaire vivant pour l'interroger, elle utilisera sa capacité de combat à mains nues de moine. Il porte également une baguette qui peut projeter un éclair de 3m de large et de 18m de long, infligeant 3d6 de dégâts, une fois par tour. Les prêtres Greenmen sont rares et éloignés, n'apparaissant que dans les plus grandes communautés de Greenmen ; de tels rapports limités suggèrent qu'ils sont des chamans avec au plus une capacité cléricale de troisième niveau.

---

**GRIMLOCKS**
**Klagg** - Demigod
**Armour Class:** -1
**Move:** 18"
**Hit Points:** 125
**No of Attacks:** 2
**Damage/Attack:** 2-20/2-20
**Special Attacks:** Rending, Magic
**Special Defences:** +2 or better weapon to hit, never surprised, immunities.
**Magic Resistance:** See below
**Size:** L (12')
**Alignment:** Neutral Evil
**Worshippers' Align:** Neutral Evil (Grimlocks)
**Symbol:** Taloned Hand
**Plane:** Hades
**Cleric Druid:** See below
**Fighter:** as 16+ hit dice monster
**Magic User/Illusionist:** See below
**Thief/Assassin:** 6th level assassin
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** VI
**S:22 (+4,+10) I:16 W:10 D:14 C:23 CH:-3**



Les Grimlocks vénèreront pratiquement n'importe quel être aux inclinations exceptionnellement maléfiques, mais ils ont une considération spéciale pour un Démon répugnant appelé Klagg, probablement parce qu'il leur ressemble. Klagg est un humanoïde énorme, légèrement voûté, aux yeux blancs et fixes, dont le corps est couvert de lambeaux de peau morte et lâche, et qui émet une odeur désagréable de décomposition. Klagg ne peut voir que les radiations ultra-violettes et infrarouges - rien dans le spectre visible - mais son sens de l'odorat lui permet de déterminer le type, le nombre approximatif, l a direction et la distance de tout être dans un rayon de 800 mètres, et son ouïe est si bonne qu'il n'est jamais surpris (le silence magique l'alertant par une simple absence de son). Il combat avec deux serres, chacune infligeant de 2 à 20 points de dégâts par déchirement. Klagg ne peut être blessé que par des armes de +2 ou mieux, et la paralysie ou le poison sous n'importe quelle forme sont inutiles contre lui, tout comme les attaques basées sur la peur, la désintégration, la magie de la mort et les illusions visuelles. Ce demi-dieu est également tout à fait immunisé contre tous les sorts de premier niveau et a une résistance de 99 % à tous les sorts de deuxième niveau ; cette résistance est réduite de 5 % pour chaque niveau au-dessus du deuxième du sort, rendant Klagg 84 % résistant à la magie de cinquième niveau, par exemple, et 64 % au neuvième niveau. Klagg régénère également tout dommage non causé par le feu, l'acide ou l'eau bénite, au rythme de 4 points par round de mêlée. La dernière forme d'attaque lui inflige de 4 à 9 points de dégâts sur un coup complet, de 1 à 3 points avec une éclaboussure. Klagg possède un certain nombre de pouvoirs magiques, dont il peut utiliser n'importe lequel à n'importe quel tour où il n'est pas autrement engagé. Il peut jeter un sort de malédiction sur jusqu'à cinq êtres à une portée allant jusqu'à 18 mètres, ou imposer une malédiction sur un individu seul à moins de 6 mètres ; détecter ou dissiper la magie comme un utilisateur de magie de niveau 15, et..

*Causer la peur* (par le toucher), à volonté ; il a des pouvoirs divins complets et, s'il le souhaite, peut saisir tout adversaire qu'il frappe simultanément avec les deux mains, puis se téléporter avec cet être toujours en sa possession ; trois fois par jour, il peut lancer *cécité*, *provoquer des maladies*, créer des *ténèbres* dans un rayon de 3 mètres et *immobiliser une personne*, et une fois par jour, il peut prononcer une *parole infernale* et invoquer la *destruction*. Il peut appeler à son aide 6 à 60 grimlocks par jour ; ils arriveront 2 à 5 tours plus tard. Finalement, Klagg a 85 % de chances, une fois par jour, d'ouvrir un portail magique pour faire venir un mezzodaemon ou un nycadaemon (60 % le premier, 40 % le second), qui l'aideront en échange de faveurs futures ; Klagg est assez intelligent pour tenir de telles promesses, car cela garantit que de telles créatures invoquées coopéreront à l'avenir. Cet être ne parle que sa langue d'alignement, celle des grimlocks et les divers dialectes des daemonkind, mais il peut communiquer avec n'importe quel être intelligent par une forme limitée de télépathie. Les prêtres grimlocks sont des chamans ayant jusqu'à des capacités cléricales de niveau 3 ; la race n'a pas de sorciers-docteurs. Le culte prend invariablement la forme d'orgies sanglantes cannibalistiques dans des temples souterrains. Les clercs combattent généralement à mains nues.



## LAVA CHILDREN

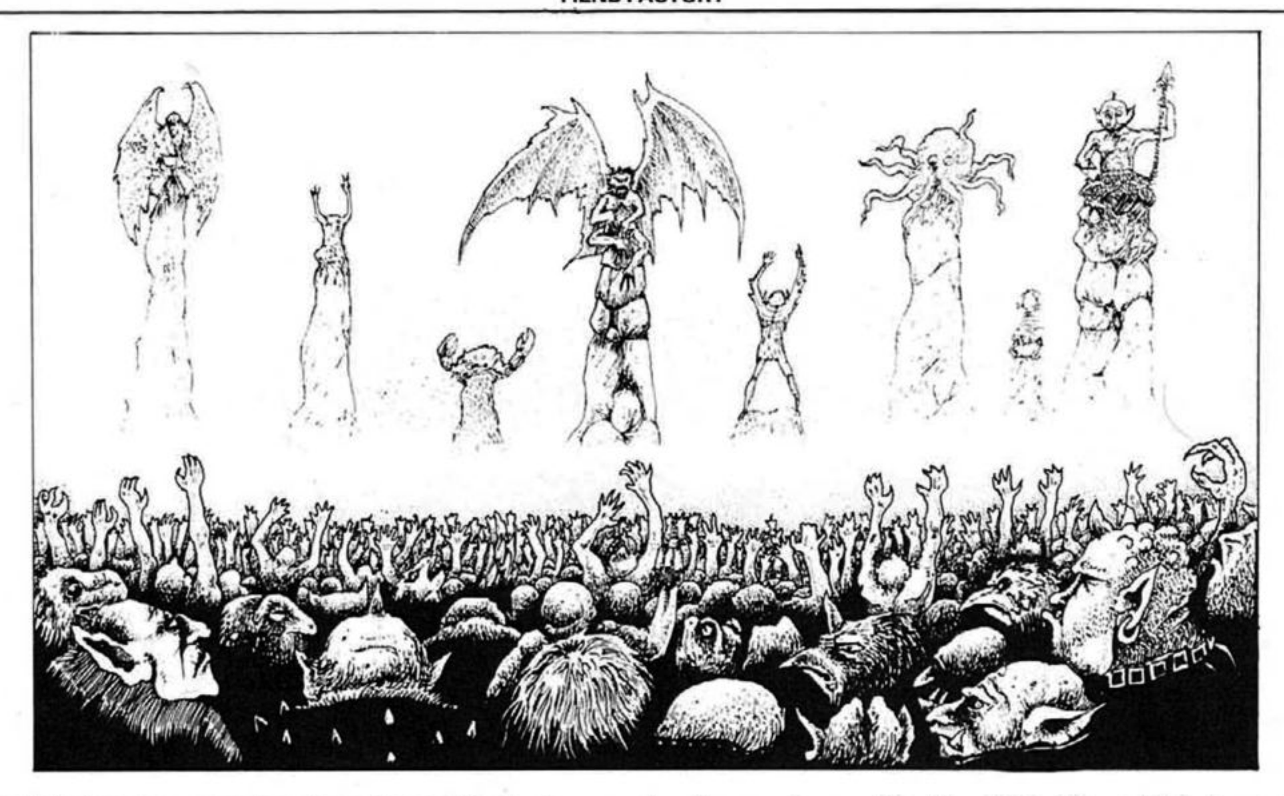
**Halnass** Fire-Father and **Quorggg** Stone-Mother - Demigods

| | *Halnass* | *Quorggg* |
|---|---|---|
| **Armour Class:** | 1 | -3 |
| **Move:** | 24" | 10" |
| **Hit Points:** | 110 | 110 |
| **No of Attacks:** | 3 | 1 |
| **Damage/Attack:** | 2-12/2-12/3-18 | 4-40 |
| **Special Attacks:** | See below | Nil |
| **Special Defences:** | See below | See below |
| **Magic Resistance:** | 40% | 55% |
| **Size:** | L (12') | L (10') |
| **Alignment:** | Neutral | Neutral |
| **Worshipper's Align:** | Neutral (Lava Children) | Neutral (Lava Children) |
| **Symbol:** | Burning Stone | Burning Stone |
| **Plane:** | Elemental Plane of Fire | Elemental Plane of Earth |
| **Cleric/Druid:** | 3rd level cleric | 15th level cleric |
| **Fighter:** | 16th level ranger | As 16+ hit dice monster |
| **Magic User/Illusionist:** | 9th level MU | Nil |
| **Thief/Assassin:** | Nil | Nil |
| **Monk/Bard:** | Nil | Nil |
| **Psionic Ability:** | IV | V |
| | **S:19 (+3,+7) I:21 W:17 D:22 C:16 CH:16** | **S:22 (+4,+10) I:21 W:18 D:15 C:20 CH:16** |

Les seigneurs des quatre éléments sont souvent rivaux, qui interdisent la coopération entre leurs subordonnés ; certains d'entre eux, et beaucoup des hautes puissances de l'univers, craignent ce qui pourrait suivre, si l'ordre établi était bafoué. Pourtant, malgré de telles règles, Halnass, un prince de l'élément du feu a courtisé et s'est uni à Quorggg, haute comtesse des minerais et des pierres. Les hautes puissances sont rapidement intervenues, et les deux ont été traqués et capturés, et ramenés dans leurs plans respectifs, où des cages d'une forte sorcellerie ont été créées pour les contenir. Cependant, la progéniture de cet accouplement étrange a échappé, et a trouvé refuge dans des antres sur le Plan Matériel Primaire ; ce sont les enfants de lave, qui ont hérité des pouvoirs de leurs deux parents ; ce sont des enfants loyaux, et beaucoup d'entre eux - en particulier les prêtres - cherchent sans relâche des moyens de réunir leurs parents, et de venger leur captivité.

À l'occasion, l'un des deux demi-dieux s'échappe de la captivité, ou est invoqué par une magie capable de pénétrer sa prison ; lors de tels événements, l'évadé a tendance à errer à travers les plans, combattant ceux qui tentent de le ou la recapturer, tout en cherchant un moyen de libérer son autre partenaire. Aucun des deux n'a jamais réussi,et en fait, il semble certain que des forces divines d'une puissance immense interviendraient si un être était jamais assez insensé pour tenter de réunir les deux (par exemple, en utilisant deux sorts de portail). Cependant, les clercs enfants de lave cherchent souvent un moyen de rassembler leurs deux grands ancêtres en un même point d'espace et de temps, tels que l'utilisation de parchemins ou d'appareils portant ou projetant des sorts de souhait ou de portail. Halnass est immunisé contre toutes les attaques de feu et de chaleur, toute magie de mort et attaques de gaz, et les coups d'armes de moins de +2 d'enchantement. Les attaques basées sur le froid, en revanche, lui infligent 25 % de dégâts supplémentaires, et même l'eau froide le blesse (de 1 à 4 points pour un demi-litre jeté sur lui, un point pour une éclaboussure). Il peut produire des flammes à volonté, faire s'enflammer tout ce qu'il touche et peut invoquer trois fois par jour un élémental de feu de 12 dés [*voir le Manuel des Monstres*] ou un traqueur fantôme [voir FF] pour le servir librement. Sur le Plan Matériel Primaire, il a 50 % de chances d'être rencontré en compagnie de 5 à 20 enfants de lave, incluant 1 à 2 clercs et parfois (50 %) un magicien ; s'il est seul, il peut invoquer une telle garde du corps s'il le désire, bien qu'ils mettront 3 à 6 rounds pour arriver. Quorggg, la Mère de Pierre, est naturellement immunisée contre toute la magie de la terre, la pétrification, le poison et la magie de mort ; elle est traitée comme réussissant toujours son jet de sauvegarde contre la paralysie et les sorts de contention, et elle a la même immunité au métal qu'un enfant de lave - les armes faites de n'importe quel métal passent simplement à travers son corps sans causer de dommages. Même les armes en bois ou en pierre doivent être enchantées à au moins +1 pour blesser la demi-déesse, mais la foudre lui inflige 25 % de dégâts supplémentaires.Elle peut traverser la roche ou la pierre à volonté, mais un sort de *muraille* ou de *porte de phase* lancé sur elle alors qu'elle fait cela lui inflige de 4 à 24 points de dégâts. Quorggg peut invoquer deux élémentaux de terre de huit dés par jour [*voir le Manuel des Monstres*] pour lui rendre service volontairement, et peut lancer un sort de charme sur n'importe quel Xorn [MM] ou Khargra [FF] qu'elle rencontre ; elle a la même chance d'avoir une escorte d'enfant de lave sur le plan natal de la race que Halnass, et la même capacité à invoquer une telle escorte, mais le groupe dans son cas sera de 5 à 30 forts, et inclura 1 à 3 clercs, mais pas de magiciens. Les pouvoirs des lanceurs de sorts enfants de lave sont détaillés en entier dans le *Fiend Folio*. Les clercs de la race sont plus enclins que leurs frères à entrer en contact avec d'autres races, principalement parce qu'ils recherchent des appareils magiques à utiliser dans la quête pour libérer leurs divinités.

| Deity | Sphere of Control | Animal | Clerics M | F | NH | Raiment Head | Body | Colour(s) | Holy Days | Sacrifice Frequency | Form | Place of Worship |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Carratriatuh | Greenmen | n/a | | | X | Bare | Splint Mail | n/a | n/a | n/a | Weapons, Animals | Ruins |
| Kraada | Frostmen | Ice Toad | | | X | Bare | Thin Hides | Black, White | New Moon | Monthly | Anything | Hidden Shrine |
| Zrunta Mountainheart | Mountain Giants | n/a | | | X | Bare | Skins | Brown | n/a | n/a | n/a | Mountain Caverns |
| Klagg | Grimlocks | Medusa | | | X | Bare | Rags | Black | Moonless Nights | Varies | Blood | Underground |
| Halnass | Lava Children | n/a | | | X | Bare | Bronze Necklace | Crimson | n/a | Varies | Magic Items | Caves |
| Quorggg | Lava Children | n/a | | | X | Bare | Bronze Belt | Black-Brown | n/a | Varies | Magic Items | Caves |



Fiend Factory *is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue sees the final part in our* Inhuman Gods *series.*

# INHUMAN GODS

## Deities for Un-Men: Part IV
## by Phil Masters

***Dans cette dernière étude sur les religions et les divinités des races introduites dans D&D par le Fiend Folio (FF) et la Fiend Factory de White Dwarf, nous utilisons à nouveau le format des Divinités et Demi-Dieux. Notre premier sujet est une race apparentée aux hobgobelins...***

**NORKERS Firffuffl'nnb,** Demigod
**Armour Class:** -3
**Move:** 15"
**Hit Points:** 93
**No of Attacks:** 2
**Damage/Attack:** 3-24 (+8)/2-12
**Special Attacks:** See below
**Special Defences:** +1 or better weapon to hit
**Magic Resistance:** 60%
**Size:** L (9')
**Alignment:** Chaotic Evil
**Worshipper's Align:** Chaotic Evil (Norkers)
**Symbol:** Spiked Club
**Plane:** Abyss
**Cleric/Druid:** See below
**Fighter:** as 16+ hit dice monster
**Magic User/Illusionist:** See below
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** V
**S:20 I:15 W:13 D:12 C:24 CH:7**

**Les Norkers vénèrent un prince démon plutôt mineur nommé Firffuffl'nnb, un être massif de puissance relativement limitée dans le plan de l'Abysse. Cette demi-divinité ne doit cependant pas être prise à la légère ; il est un monstre résilient d'une force considérable et d'une certaine ruse basse. Firffuffl'nnb est de forme humanoïde, voûté, avec des yeux lumineux sous de lourds sourcils ; il est recouvert d'une épaisse peau coriace, des plaques et morceaux de celle-ci semblant toujours sur le point de se détacher, et il porte un énorme bouclier délabré et une vaste massue à pointes. Le bouclier est en fait enchanté à +3, et tout mortel qui le ramasserait alors que le dieu ne l'utilise pas souffrirait de 5 à 30 rounds d'étourdissement à cause du mal surnaturel incarné en lui ; le demi-dieu peut frapper avec la massue pour infliger 3 à 24 points de dégâts (plus le bonus de force), tout en mordant le même adversaire ou un autre pour 2 à 12 dégâts. La salive qui coule de cette..**



La bouche horriblement dentée du démon est légèrement empoisonnée ; toute victime qui est mordue et échoue à réussir un jet de sauvegarde contre le poison sera paralysée pour 4 à 16 tours. Ce dieu des norkers possède les pouvoirs suivants avec une efficacité de niveau 13 ; à volonté, pour *lire la magie, lire les langues, détecter la magie, le bien ou l'invisibilité, ESP* (perception extrasensorielle), *immobiliser une personne, se téléporter, télékinésie* (poids de 13 000 pièces d'or), produire des *ténèbres* d'un rayon de 4.50m et *dissiper la magie* ; trois fois par jour, pour *provoquer des maladies, suggérer, causer la peur* à tous dans un rayon de 9 mètres, *déformer le bois et missile magique* ; une fois par jour, *dissiper le bien, utiliser un symbole de douleur, jeter une force phantasmatique, devenir invisible, produire un nuage puant, désintégrer* (par le toucher), jeter un *verrou magique,* et invoquer 1 à 4 démons de type I (65 % de chance que le portail s'ouvre). En tant que démon, Firffuffl'nnb subit seulement la moitié des dégâts provenant du froid, de la foudre, du feu et des attaques de gaz. Il possède une infravision supérieure (36 mètres) et peut communiquer avec tout être via une forme limitée de télépathie. Sur le Plan Matériel Primaire, il y a 40 % de chances qu'il soit en compagnie de 4 à 32 norkers ; son charisme aux yeux de cette race est de 18. Les clercs norkers sont des chamans pouvant aller jusqu'à la puissance de troisième niveau, qui s'habillent et apparaissent beaucoup comme les autres membres de la race ; aucun médecin sorcier n'a jamais été noté. Ces prêtres prêchent la ruse et la force armée, et disent aux norkers qu'aucune pitié ou honneur n'a besoin d'être montré envers les autres races, tant que le culte de Firffuffl'nnb est poursuivi et enrichi.

## OGRILLONS

Comme les deux races parentes peuvent devenir chamans, il n'est pas surprenant de découvrir que les ogrillons comptent également parmi eux des lanceurs de sorts cléricaux. Cependant, ils suivent en cela comme en d'autres manières l'exemple de leurs parents ogres, étant limités au troisième niveau d'avancement en tant que chamans, et étant incapables d'agir en tant que sorciers-guérisseurs. La plupart des chamans ogrillons suivent Vaprak le Destructeur, dieu des ogres et des trolls, mais quelques-uns ont des inclinations plus loyalistes, et vénèrent Gruumsh, servant souvent comme assistants dans les temples orques. Le culte exigé par ces deux divinités est entièrement détaillé dans le *Deities & DemiGods.*

## PEBBLE GNOMES [*WD15*]

Naturellement, les gnomes cailloux sont tout à fait incapables de devenir des clercs de quelque sorte que ce soit, et leur immunité à toutes les forces mystiques et magiques signifie que leur niveau de comportement religieux est faible. Cependant, ils respectent Garl Glittergold [voir DDG] et les autres divinités gnomiques, en particulier Hallasdia Heathfire, déesse des terriers, de la cuisine et de la vie domestique.

## SHADOW GOBLINS [*WD26*]

Curieusement, aucun cas de possession de capacités cléricales par des gobelins d'ombre n'a jamais été signalé ; on pense que ces êtres sont d'une certaine manière trop engagés dans leur utilisation de l'illusion et de la confusion pour faire l'engagement psychique exigé par le clergé. Cependant, il existe des rapports sur des repaires de gobelins d'ombre avec de petits autels, et sur ces créatures portant des symboles impies ; les objets de ce respect semblent inclure Lloth et Kurtulmak [voir DDG].

**SKULKS Ullathimon** The Hidden, Demigod
**Armour Class:** 4
**Move:** 22"
**Hit Points:** 73
**No of Attacks:** 3/2 or 1
**Damage/Attack:** 2-12 or by weapon (+1)
**Special Attacks:** See below
**Special Defences:** Invisibility, Never surprised
**Magic Resistance:** 60%
**Size:** M
**Alignment:** Chaotic Evil
**Worshippers' Align:** Chaotic Evil (Skulks)
**Symbol:** Dagger
**Plane:** Ethereal
**Cleric/Druid:** 9th level cleric/ 4th level druid
**Fighter:** Nil
**Magic User/Illusionist:** 13th level illusionist
**Thief/Assassin:** 10th level assassin
**Monk/Bard:** 8th level monk
**Psionic Ability:** VI
**S:16 (0,+1) I:22 W:18 D:25 C:17 CH:14**

Lorsque les skulks furent initialement chassés des demeures des hommes, l'un d'entre eux émergea comme une sorte de leader et maître des compétences que la race aurait besoin de survivre. Ce grand enseignant était habile, lâche, sans conscience et intelligent ; il étudia tout art qui pourrait lui permettre de tuer avant d'être tué, et il utilisa bien ce qu'il apprit. Avec le temps, une grande et maléfique entité accorda à cet enseignant, Ullathimon, certains pouvoirs qu'il recherchait, et l'éleva au rang de...



...au statut demi-dieu que son peuple lui attribuait déjà. En retour, Ullathimon jura que les Skulks, sous sa direction, continueraient à harceler et à s'opposer à la race des hommes. Il transféra sa demeure au Plan Éthéré, d'où il ne voyage maintenant que pour tendre des embuscades et assassiner tout ennemi qui semble dangereux mais vulnérable, et depuis ce temps, il a subtilement dirigé et canalisé les voies maléfiques des Skulks. accompagné par 9 à 12 skulks (80 %) ; autrement, il peut invoquer une telle garde du corps qui arrivera en 2 à 5 tours. Il ne fera que des assassinats, n'entrant jamais dans des mêlées prolongées, mais il est mortel dans cette tâche, car il a le pouvoir inné d'invisibilité permanente (c'est-à-dire que les adversaires qui ne peuvent pas voir les objets invisibles attaquent à -4, et leurs attaques sont sauvegardées à +4) ; cela ne peut être dissipé, et cela se combine avec la grande discrétion du demi-dieu pour lui permettre de surprendre sur un 1-7 sur un dé à 8 faces. Ullathimon peut toujours voir les autres objets invisibles, ou ceux qui ont été transférés au Plan Éthéré, et sa grande sensibilité assure qu'il n'est jamais lui-même surpris. Ses autres pouvoirs incluent la capacité de projeter un mur de force une fois par jour, de dissiper le bien deux fois par jour, et de neutraliser les pouvoirs magiques de tout dispositif qu'il peut toucher (autre qu'un artefact ou une relique) pendant un jour, s'il le choisit ; le dispositif a un jet de sauvegarde contre la désintégration. Ce demi-dieu porte un poignard +2, une arbalète légère avec un étui de carreaux +7, et un Bâton du Serpent du type Vipère. Ses clercs, qui peuvent être des chamans jusqu'au troisième niveau ou des sorciers-guérisseurs avec des compétences d'utilisateur de magie jusqu'au second niveau, dirigent le culte dans de petits sanctuaires secrets, souvent mobiles ; ils enseignent le credo d'Ullathimon, qui est la mort pour l'humanité, et aussi pour les elfes et les halflings ; ils sont moins violemment hostiles envers les autres races, mais ils n'aiment certainement aucune autre espèce.



## SVIRFNEBLIN

On considère généralement que les gnomes des profondeurs vénèrent le panthéon gnome 'conventionnel', bien que sous une forme différente, avec des accents et des aspects variés ; cependant, aucun Svirfneblin ayant des capacités cléricales n'a jamais été rencontré - on pense qu'ils tendent à rester dans les cavernes natales des gnomes des profondeurs, où les autres races ne pénètrent jamais. Il semble plausible de supposer qu'ils atteignent jusqu'au sixième ou septième niveau de capacité cléricale, et que leurs principales divinités doivent certainement être des aspects de Garl Glittergold [voir DDG] et de Ranssass Rockshaper, dieu gnome des mines, des grottes et de l'exploration souterraine.

## TROLLS

Les trolls normaux vénèrent Vaprak le Destructeur [voir DDG]. Cependant, les types variant et métissés peuvent avoir des goûts différents. Les trolls géants et les trolls à deux têtes tendent à révérer à la fois Vaprak et Grollantor, dieu des géants des collines et des ettins [voir DDG] ; aucun parti pris constant n'est détectable, en particulier puisqu'aucun membre clérical de l'une ou l'autre de ces deux sous-espèces n'a encore été rencontré ; on pense que, s'ils existent, ils doivent être des chamans d'au plus troisième niveau. Des trolls des glaces cléricaux ont été observés occasionnellement ; ce sont des chamans allant jusqu'au troisième niveau (pas de sorciers-docteurs). Les trolls des glaces ont tendance à respecter à la fois Vaprak et Crionax, prince des créatures maléfiques du froid [voir FF] ; le biais d'alignement racial signifie que leurs chamans ont tendance à favoriser Vaprak.

## WINTER KOBOLDS

Des sanctuaires mineurs de Kobolds d'hiver ont été découverts, entretenus par des chamans possédant jusqu'au troisième niveau de capacité ; aucun véritable sorcier-docteur n'a été signalé, bien qu'une très petite proportion des chamans notés ait également possédé les pouvoirs de la classe d'utilisateur de magie de la race. La plupart des sanctuaires ont été dédiés à une divinité nommée Kr'tollome, qui est généralement considérée comme un aspect variant de Kurtulmak [voir DDG] ; cependant, cette divinité semble ressembler à un Kobold d'hiver géant, complet avec un manteau de fourrure blanche, tandis que son alignement semble être neutre maléfique ; certains sages ont déduit de cela que Kr'tollomc pourrait être une divinité distincte, peut-être une progéniture de Kurtulmak, résidant très probablement dans quelque étendue froide sur le plan d'Hadès. Pour compliquer davantage les choses, quelques tribus de kobolds d'hiver vénèrent réellement Crionax, prince élémentaire des êtres maléfiques du froid.

## XVARTS A'Gallamiull, Lesser God

**Armour Class:** 0
**Move:** 15"/30"
**Hit Points:** 185
**No of Attacks:** 3/2
**Damage/Attack:** 8-18 (+8)
**Special Attacks:** Net, Spells
**Special Defences:** +2 or better weapon to hit, Immunities
**Magic Resistance:** 65%
**Size:** M
**Alignment:** Chaotic Evil
**Worshippers' Align:** Chaotic Evil (Xvarts)
**Symbol:** Net and Sword
**Plane:** Pandemonium
**Cleric/Druid:** 10th level cleric
**Fighter:** 13th level ranger
**Magic User/Illusionist:** 12th level MU
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** Nil
**S:20** (+3,+8) **I:**19 **W:**15 **D:**22 **C:**18 **CH:**15

Apparaissant comme un xvart géant (1.80m) avec de grandes ailes semblables à celles d'une chauve-souris bleues et des yeux qui émettent des couleurs étranges, A'Gallamiull est un être espiègle, pour ne pas dire malicieux, qui est crédité dans le mythe xvart d'avoir aidé cette espèce dans de nombreuses incursions réussies contre d'autres races. Ses armes sont une épée courte +3 avec un ego et une intelligence tous deux à 9, alignés sur le mal chaotique, qui inflige des dommages doubles entre les mains du dieu, et qui peut détecter et lire la magie à volonté (pouvoir de niveau 10), et un filet magique que le dieu peut lancer jusqu'à 9 mètres pour piéger tout être dans un cercle de 3 mètres de diamètre (centré sur le point ciblé). Une sauvegarde contre les baguettes permet d'éviter le filet, qui sinon retiendra les victimes immobiles jusqu'à ce que le dieu ordonne qu'il retourne dans sa main. Le filet d'A'Gallamiull ne peut être coupé ou déchiré, mais les personnages agiles ou les êtres pris dedans ont un pourcentage de chance de se libérer à chaque tour égal au montant par lequel leur..



dextérité dépasse 15. La déité peut utiliser des épées et des filets simultanément, ou elle peut utiliser l'un ou l'autre tout en employant ses pouvoirs innés. Ceux-ci, dont elle peut utiliser n'importe lequel lors d'un tour, incluent une *obscurité* d'un rayon de 3 mètres, un *missile magique* (3 missiles), une *force phantasmatique améliorée*, une *télékinésie* (capable de déplacer jusqu'à environ 10 000gp), un sort de *fracassement*, un sort de *dissipation de la magie*, et une *image miroir,* tous à volonté ; *paralysie de personne, paralysie de monstre, lumières dansantes et glyphe de garde* trois fois chacun par jour ; *charme de monstre* deux fois par jour ; et *chaos et mot de pouvoir, étourdissement* une fois chacun par jour. A'Gallamiull est immunisé contre les missiles magiques, et le froid, le feu, la foudre et les gaz ne lui font que la moitié des dégâts normaux, mais l'eau bénite lui inflige de 1 à 6 points de dégâts s'il est frappé par un flacon plein, 1 à 2 points s'il est simplement éclaboussé. Il est capable de convoquer de 6 à 36 xvarts à son aide lorsqu'il combat sur les plans astral, éthéré ou matériel primaire, et une fois par jour il a une chance (75 %) d'ouvrir avec succès un portail pour faire venir un démon de type I (25 %), type IV (5 %), type V (5 %), type VI (45 %), ou une Succube (20 %) - car cette déité a, au moins en partie, le statut de prince démon.Les Xvarts vénèrent leur dieu dans des temples profonds dans leurs repaires. Ils peuvent devenir des chamans ou des sorciers-docteurs ; leurs pouvoirs cléricaux peuvent atteindre jusqu'au cinquième niveau, et leurs sorciers-docteurs peuvent atteindre la capacité d'utilisateur de magie de quatrième niveau. Les prêtres Xvart préfèrent les massues, mais beaucoup choisissent d'utiliser des filets contre leurs ennemis, en imitation d'A'Gallamiull. Ces Xvarts font souvent preuve d'une ruse exceptionnelle, agissant souvent comme conseillers des chefs tribaux, bien qu'ils s'aventurent rarement hors de leurs repaires nataux.

| Deity | Sphere of Control | Animal | Clerics M F N H | Raiment Head | Raiment Body | Colour(s) | Holy Days | Sacrifice Frequency | Sacrifice Form | Place of Worship |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Crionax | Cold Beasts | yeti | X | n/a | n/a | White | n/a | Often | Mammals | Ice Caves |
| Kr'tollomc | Winter Kobolds | Winter Wolf | X | Helm | Scale Mail | White | Crescent Moon | Monthly | Humans | Mountain Caves |
| Ullathimon | Skulks | Viper | X | Bare | Loincloth | Grey | n/a | Varies | Stolen Items | Anywhere |
| A'Gallamiull | Xvarts | Bat, Rat | X | Bare | Doublet | Blue | New Moon | Monthly | Plunder | Lairs |
| Firffuffl'nnb | Norkers | n/a | X | n/a | n/a | Dirty Brown | n/a | Often | Flesh | Lairs |

*In the wilds, some monsters flew, some tunnelled underground, some walked...*

# And Some Came Riding

## BUG-RIDERS
by Jack Rick

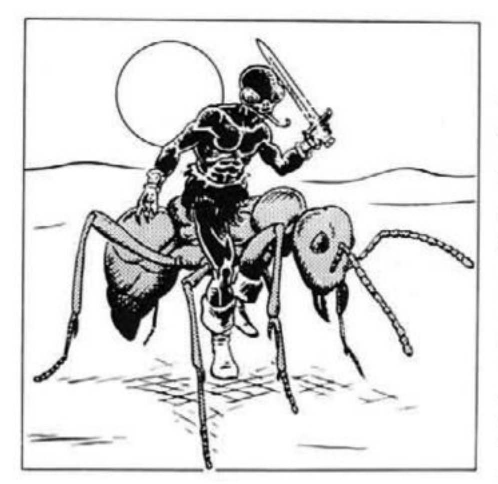
| | |
|---|---|
| No Appearing: | 10-80 |
| Armour Class: | 9 |
| Movement: | 15" |
| Hit Dice: | 3d8 |
| Treasure: | Individuals: K,L,M; B and F in lair |
| Attack: | 2 claws for 1-3 each or by weapon type; plus special |
| Alignment: | Neutral (evil) |
| Intelligence: | Average to high |

**Ces créatures rares ont à peu près la taille et la carrure des hommes, mais elles sont recouvertes de petites écailles noires brillantes qui ont un éclat irisé. Elles possèdent de grands yeux composés noirs qui ressemblent à ceux d'une libellule, leur permettant de voir partout sauf juste derrière elles (elles sont donc rarement surprises — 1 sur un dé à 6 faces) et elles ont une infravision très développée (27mètres). Leurs langues sont longues et ne cessent de s'agiter en entrant et en sortant de leur bouche, tandis que leurs nez sont pratiquement inexistants, n'étant que de simples fentes narines. Sur chaque main, elles ont deux doigts courts et un pouce opposé ; tous les trois sont terminés par de lourdes griffes. Une fois toutes les deux manches de mêlée, elles sont capables de cracher leurs acides digestifs jusqu'à une distance de 3m, causant 1d10 points de dégâts pendant 1 à 4 manches (aucun jet de sauvegarde n'est possible). Leurs grands yeux leur donnent une bonne profondeur de champ, donc ajoutez +3 pour toucher lorsqu'elles tirent de l'acide, et +2 avec leurs griffes qui infligent 1 à 3 points de dégâts par main. Les cavaliers-insectes sont parfois (40 % du temps) armés d'armes normales (+1 pour toucher en raison de leur vision aiguë), réparties comme indiqué ici :**

| | | | |
|---|---|---|---|
| spiked club | 25% | military pick | 5% |
| mace | 20% | axe | 5% |
| morning star | 10% | no weapon | 35% |

**Ceux du groupe rencontré qui n'ont pas d'arme attaqueront avec leurs griffes. En plus de ceux rencontrés, il y aura 1 druide de niveau 1 à 4 pour chaque groupe de 20 cavaliers-insectes, 1 de niveau 5 à 8 pour chaque groupe de 40, et 1 de niveau 9 à 11 si le maximum de 80 est rencontré. Ces druides possèdent des capacités appropriées à leur niveau, et auront tous les sorts relatifs aux insectes qui peuvent être acquis à leur niveau. De plus, il y aura des femelles équivalent à 75 % des mâles, et des jeunes équivalant à 50 % des femelles, trouvés dans la tanière. Il y a 60 % de chances que les cavaliers-insectes soient rencontrés dans leur tanière. Tous ont une résistance magique standard. Ces créatures habitent des complexes de grottes, et partagent généralement leurs tanières avec 1 à 2 nids de fourmis géantes (60 % de chance), et/ou 1 à 10 grosses araignées (50 %). Il y aura aussi, comme montures et animaux de bât 2 à 8 pholcides géants (65 %), 1 à 6 araignées loup très grandes (40 %), et 1 à 10 fourmis géantes noires ou rouges (20 % et 15 % respectivement) — les statistiques pour ces montures sont données ci-dessous. Ils n'ont pas besoin de leader, ayant développé une intelligence communautaire, chaque membre sachant ce qui doit être fait pour le bien de la tribu. C'est pour cela qu'ils lutteront jusqu'à la mort, si nécessaire. Ils parlent la langue commune, leur langue d'alignement, et sont capables de converser avec toutes les variétés d'insectes anormalement grands (par exemple les araignées géantes, les guêpes géantes, les scarabées géants, etc., mais pas les asticots de putréfaction ou les vers pourpres, par exemple, qui ne sont pas des 'insectes')**

Fiend Factory *is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore. This issue, a collectin of creatures that are often encountered riding an equally nasty steed*



### Giant 'Daddy Long-Legs'
*AC: 5; Move: 18"; Hit Dice: 6d8+3; Attack: 1 bite for 2d4; Alignment: Neutral; Intelligence: Non-*

**Si cette créature (pholcides) dépasse de 4 son score minimum requis pour toucher, cela indique qu'elle s'est accrochée à sa proie et touchera automatiquement lors du prochain tour, mais un jet doit quand même être effectué juste pour voir si elle continue de s'accrocher pour le tour suivant. Tandis que Lorsqu'elle est maintenue, la victime frappe avec un malus de -2. L'envergure des pattes de la créature est de 3,20 mètres tandis que son corps (d'environ 1,5m x 1m x 0,80m) est à 1,20 mètre du sol.**

### Wolf Spider
*AC: 6; Move: 24"; Hit Dice: 5d8; Attack: 1 bite for 2d6 plus poison; Alignment: Neutral; Intelligence: Non-*

**Cette araignée a une envergure de pattes de 2,10 mètres. La victime d'une morsure ne bénéficie d'aucun bonus à son jet de sauvegarde contre le poison.**

### Giant Black Ant
*AC: 2; Move: 18"; Hit Dice: 7d8+3; Attack: 1 bite for 3d4 plus special; Alignment: Neutral; Intelligence: Animal*

**Si cette créature dépasse de 2 ou plus son score minimum requis pour toucher, alors elle a injecté de l'acide formique avec sa morsure, infligeant 1d8 points de dégâts supplémentaires pendant chacun des 1 à 3 tours suivants. Cette créature mesure en moyenne 1,80 mètre).**

### Giant Red Ant
*AC: 4; Move: 18"; Hit Dice: 6d8; Attack: 1 bite for 5d4 plus special; Alignment: Neutral; Intelligence: Animal*

**Si cette créature de 1,80 mètre de long réussit à toucher avec ses énormes mandibules, elle tentera également de piquer sa victime dans le même tour avec un malus de -2 pour toucher. La piqûre inflige 2d8 points de dégâts plus le poison. Si la victime réussit son jet de sauvegarde contre le poison, alors le venin n'a aucun effet et la piqûre inflige seulement la moitié des dégâts. Que le poison ait réussi ou non, la piqûre elle-même provoque un gonflement douloureux, réduisant la dextérité de la victime de 1d4+1 pour 1d4 tours.**

## LICH-KING
by Daniel Lukacinsky

| | |
|---|---|
| No Appearing: | 1 |
| Armour Class: | -8 |
| Movement: | 10" |
| Hit Dice: | 157 hit points |
| Treasure: | H |
| Attack: | 2 hands for 2d12 each plus by weapon type; |
| Alignment: | Neutral evil |
| Intelligence: | Supra-genius |
| Psionic Ability: | 1010; Attack/Defence Modes: all/all |

**Le redouté roi-liche, dont il n'existe que deux exemplaires, apparaît comme un squelette de la taille d'un homme, encapuchonné dans une cape noire et chevauchant un cauchemar (*voir le Manuel des Monstres pour les statistiques*). Ils sont les serviteurs de la main droite d'Hadès et sont très rarement aperçus sur le Plan Matériel Primaire, et seulement alors lorsqu'ils accomplissent une quelconque mission. Ils utilisent tous deux des armes terrifiantes ; de grandes faucilles nommées Voleuse d'âme pour l'un et Faucheuse de vie pour l'autre. Un coup porté par...**

L'une ou l'autre de ces faucilles agit comme le sort de niveau 8 d'utilisateur de magie 'piège de l'âme', où l'âme de la victime est aspirée dans la lame pour ne jamais revenir. Les faucilles peuvent contenir jusqu'à 15 âmes, après quoi elles frappent comme une arme normale faisant 4d10 points de dégâts. Le roi-liche a la force d'un géant des tempêtes et, par conséquent, inflige +12 sur tous les dégâts infligés, frappant toujours avec la faucille. Ils peuvent voir à la fois dans les Plans Astral et Éthéré, donc leurs attaques sont efficaces sur les créatures de ces Plans. Ils parlent toutes les langues et possèdent l'infravision, l'ultravision et la vision à rayons X (140°). Ils peuvent régénérer 4 points de vie par tour. Si nécessaire, ils peuvent aussi attaquer avec leurs poings pour 2d12 plus bonus de force chacun. Leur toucher glacial cause 2d10 points de dégâts supplémentaires et draine 2 points de force. Le roi-liche ne peut être touché que par des armes de +4 ou supérieures. Les sorts de tout type n'ont aucun effet sur eux. Ils possèdent des capacités psioniques hautement développées et maîtrisent tous les disciplines majeures et mineures au niveau de maîtrise 30. Le roi-liche peut également lancer les sorts suivants deux fois par jour : *sort astral* ; *la main écrasante de Bigby* ; *symbole* ; *mot de pouvoir* ; *téléportation (sans erreur)* ; *nuée de météores* ; *changement de forme* ; *arrêt du temps* ; *souhait* ; *et ouvrir un portail* pour 1 à 4 liches (sans erreur) et pour Hadès (90 %). Si un roi-liche est tué, son corps se dissipe en un nuage de gaz...



Un cri perçant sera entendu par tous dans un rayon de 30 mètres qui doivent réussir un jet de sauvegarde à -7 contre la mort ou mourir. Un jet de sauvegarde réussi annule l'effet mais tous ceux qui échouent à sauvegarder sont morts à jamais et ne peuvent être ressuscités. Le nuage de gaz retournera alors aux Enfers où il restera pendant 2001 jours pour se reformer. Si l'être qui a détruit sa forme matérielle n'est pas encore mort, il cherchera à chaque occasion à le détruire.

## VANITH-VADIREN
**by Phil Masters**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 8-160 |
| **Armour Class:** | Varies (usually 3-0) |
| **Movement:** | 15" or better |
| **Hit Dice:** | 3d8 or more |
| **Treasure:** | O, Xx2, Z |
| **Attack:** | By weapon type; spells |
| **Alignment:** | Lawful good |
| **Intelligence:** | High – supra-genius |
| **Psionic Ability:** | 231 – 330; Att/Defence Modes: A,B,E/F,H,I,J |

Les vanith-vadiren sont les 'elfes célestes' — une race d'elfes, avec toutes les immunités, pouvoirs et compétences en armement de cette race — qui habitent les Paradis Jumeaux. La manière dont ils ont atteint ce rang n'est pas claire, mais ils semblent servir les dieux de ce Plan. Ils sont considérés avec crainte et respect par la plupart des mortels ; les elfes en particulier les respectent (traiter comme ayant un charisme de 15+), mais se méfient de la loyauté des vanith-vadiren. Une haine mutuelle existe entre eux et les drow qui doivent vérifier leur moral à -10% lorsqu'ils les rencontrent. Les vanith-vadiren attaqueront automatiquement les drow avec un bonus de +2 pour toucher. Tous les elfes célestes ont une résistance de 95% aux sorts suivants : enchantement/charme ; illusion ; phantasme et possession ; 60% à ceux qui fonctionnent partiellement (comme la magie des ombres) ; et 60% aux sorts purement 'physiques'. Chacun peut lancer *détecter la magie ; chute de plume* et *langues* une fois par jour ; tous, sauf les 'jeunes', peuvent également lancer *dissiper la magie ; bénir ; et parler avec les animaux* une fois par jour. Tous les sorts sont lancés avec une puissance de niveau 4. De plus, les vadiren de niveau 6 ou supérieur ont 50% de chances d'appeler la foudre une fois par jour, invoquant deux éclairs de puissance 10d8 chacun. La base d'un groupe de vadiren est composée de tous les combattants de niveau 4 vêtus de cottes de mailles +7, portant un bouclier, un arc court composite, une épée longue, un poignard et un carquois de 15 flèches à pointe d'argent et 5 flèches +2. Cependant, tout groupe rencontré a 25% de chances de compter 1-12 combattants de niveau 3 ('jeunes'), dont l'armure n'est pas enchantée. Pour chaque 25 combattants de niveau 4, il y aura aussi un 'héros' de niveau 6 — un combattant avec une cotte de mailles +2 et une épée longue +2, ainsi que tout le reste de l'équipement de combat des vadiren. Tous les groupes seront dirigés par un clerc ou (20% de chance) un clerc/utilisateur de magie de niveau déterminé par la taille du groupe. Les clercs ont des cottes de mailles +2, des boucliers +2 et des masses +3. Les leaders de double classe ajoutent des poignards +2 et (80% de chance) de 1 à 3 objets magiques divers (utiles). Les clercs de niveau 6 ou supérieur et les clercs/MU ont 20% de chances d'avoir 1 à 3 assistants clercs de niveau 3 en cottes de mailles +7 avec +17 pisces. Le niveau du leader est déterminé comme suit :

| Group Base Size | Cleric Level | Cleric/MU Level |
|---|---|---|
| 8-20 | 4 | 4/3 |
| 21-60 | 6 | 5/4 |
| 61-100 | 6 | 6/5 |
| 101-140 | 7 | 6/6 |
| 141-160 | 8 | 7/6 |

Les groupes ont également 40% de chances d'avoir des utilisateurs de magie équivalant à 5% de leur nombre de base, arrondi à l'unité supérieure. Ceux-ci seront de niveau 4 à 6 avec des poignards +2 et 80% de chances chacun de posséder de 1 à 3 dispositifs magiques divers. De plus, un groupe de vadiren a une chance en pourcentage égale à 20 + la moitié de son nombre de base d'être accompagné de 1 à 3 moines de la race, ou de 2 à 5 si la taille de base est de 100 ou plus ; et une chance similaire de 2 à 7 des dotés psychiquement de leur race — les 'vangirru' ; et 10% de chances d'un barde maître du savoir/conseiller/chroniqueur. Les moines sont de niveau 5 à 8, avec des Anneaux de Vision à Rayons X et des haches à main +2. Les bardes sont de niveau 6 à 9, avec des capacités de combattant/voleur de niveau 7/5, et portent des épées +2, des cottes de mailles +1, des Anneaux +3...

de Protection, et dans 40 % des cas, des *Lyres de Construction. DMG p146.*

*Les vangirru sont des combattants de niveau 6, armés en tant que tels, mais sont les seuls de la race à avoir des capacités psioniques. Ils possèdent les disciplines mineures de Précognition, Animation Suspendue et deux autres ; et les majeures de Contrôle du Corps, Barrière Mentale et Contrôle de l'Énergie. Les groupes de vanith-vadiren ont 20 % de chances d'être montés sur des chevaux équivalents à un destrier de paladin ; 25 % de chances de monter des pégases ; 10 % de chances de monter des aigles géants ; 5 % de chances d'être à pied ; et 40 % de chances de naviguer sur un navire volant. Toutes les montures sont entièrement fidèles. Les 'galères célestes' vanith-vadiren sont construites en bois surnaturels solides, et lèveront l'ancre à la commande de tout vadiren, sauf d'un 'jeune', qui prend la barre, et se déplaceront à la vitesse appropriée compte tenu du vent dominant. Cependant, leurs pleins pouvoirs ne sont réalisés que sous le contrôle d'un 'timonier'.*

*L'équipage de chaque tel vaisseau est composé de quatre combattants de niveau 4, chacun capable de grimper comme un voleur de niveau 6 (grâce à une longue expérience dans le gréement), de prédire la météo une fois par heure et de contrôler les vents une fois par jour. Ces marins obéissent à un 'timonier' ayant une capacité de combat de niveau 6 qui peut grimper comme son équipage, prédire la météo à volonté, contrôler les vents une fois par heure et invoquer un élémental de vent de 8 dés une fois par jour. De plus, tous ces élémentaux obéissent invariablement aux demandes d'un timonier (qui s'abstiendra de causer..*



à aucun d'eux un danger excessif), et peuvent propulser une galère céleste à son propre taux de déplacement. Les membres d'équipage lancent leurs sorts spéciaux avec une puissance de niveau 5, les timoniers avec une puissance de niveau 7. Ces derniers peuvent également exiger que leurs navires changent de plan une fois par heure, et projettent trois boules de feu par jour depuis la proue en tête de dragon de leur navire comme un utilisateur de magie de niveau 6. Les membres d'équipage ont une armure en cuir normale et des dagues +7 ; les timoniers ont une armure en cuir +2 et des épées courtes +2. Un vadiren non armuré, tel qu'un moine ou un utilisateur de magie, peut se déplacer à 60 mètres par tour ; les autres atteignent un taux de déplacement de 45m. Les membres de la race vivent des milliers d'années, et parlent leur propre langue, celle de leur alignement et la langue commune, en plus de celles de toutes les races demi-humaines, gobelinoïdes et géantes. On dit que leur patriarche est un clerc / magicien /moine / barde de niveau 12, avec les pouvoirs maximum de vangirru et le rang d'un demi-dieu, sans mentionner des talents spéciaux qui lui sont propres et dont les mortels ne sont pas encore conscients.

Fiend Factory *is a regular department featuring readers' monsters, edited by Albie Fiore.*

# Tribes and Tribulations

## A Collection of Tribal Monsters for D&D

### WODENNIAN
**by Phil Masters**

**No Appearing:** 4-32
**Armour Class:** 3
**Movement:** 18"
**Hit Dice:** 5d8+2
**Treasure:** H; individuals L,M
**Attack:** By weapon type plus tail for 2d8
**Alignment:** Chaotic good (plus a few neutrals)
**Intelligence:** Low-genius

**Les Wodenniens, parfois connus sous le nom de dracocentaures, ont des corps et des queues musclées de grands lézards, mais l'avant porte un torse humanoïde. Leurs bras sont quelque peu humains, et leurs têtes ressembleraient à celles d'un crocodile au museau court s'il n'y avait pas la boîte crânienne enflée. Bien qu'ils soient carnivores, ils sont fondamentalement une race pacifique, et leur taille et leur puissance les empêchent d'être molestés par la plupart des autres créatures. Ils errent principalement dans les steppes herbeuses en tribus nomades, mais occasionnellement...**

**De petits groupes d'aventuriers erreront dans les zones humaines. Dans tout groupe, 10 % seront des guerriers de niveau 1 à 3, et de plus, pour chaque groupe de 10 wodenniens présents, il y a une chance cumulée de 5 % qu'il y ait de 1 à 4 spécialistes. Pour chaque spécialiste, lancez un dé à huit faces (1d8) : de 1 à 3 = clerc ; de 4 à 6 = utilisateur de magie ; 7 = druide ; 8 = illusionniste. Ces spécialistes sont de niveau 1 à 6, et un groupe de 30 wodenniens ou plus aura un chef clerc de niveau 7 ; sinon, le guerrier de plus haut niveau présent commande. Si une tribu nomade entière est rencontrée, il y aura des femelles et des jeunes présents en nombre égal à 100 % et 50 % des mâles, ne combattant que pour se défendre ou pour défendre les jeunes. Les femelles ont un dé de dommages de 2d8, une attaque de queue pour 1d8 et une morsure pour 1 à 3 ; les jeunes ont un dé de dommages de 1d8 + 1, et une attaque de queue pour 1d4. Les guerriers wodenniens sont l'équivalent des combattants humains, et eux et les spécialistes ont trois dés de vie de plus que leurs homologues humains du type approprié (d10, d8 ou d4), et portent des coups comme s'ils étaient trois niveaux plus élevés. Tous les wodenniens peuvent utiliser leurs queues contre des adversaires sur le côté ou derrière, mais pas directement devant eux. Les wodenniens peuvent diriger des attaques de queue et d'armes à main contre différents adversaires, et ces dernières font des dommages selon le type d'arme +1 pour la force. Les armes typiques des wodenniens sont les suivantes. Tous les spécialistes : bâton ; guerriers : 50 % hallebarde et 2 fléchettes, 25 % arc long et masse, 25 % fronde et étoile du matin ; autres : 25 % bâton et dague, 50 % étoile du matin, 25 % arc court. Leurs armes sont adaptées à leur taille et sont trop lourdes et maladroites pour être maniées par des humains ayant une force inférieure à 18/60. Les wodenniens parlent leur propre langue, le commun et leur langue d'alignement. Ils sont couverts d'écailles brunes brillantes d'une force remarquable.**

### BLACKLINGS
**by Dan Lukacinsky**

**No Appearing:** 20-200
**Armour Class:** (Base) 5
**Movement:** 9"
**Hit Dice:** 1d8
**Treasure:** E
**Attack:** By weapon type
**Alignment:** Neutral evil
**Intelligence:** Exceptional



**Ces "Halfelins Maléfiques du Monde Souterrain" étaient autrefois des pieds-velus, mais ont choisi de vivre sous terre et au fil des années ont progressivement développé une peau d'un noir profond. Ils détestent toutes les créatures vivantes, surtout les drows qu'ils attaqueront à vue. Ils haïssent également les demi-elfes, les nains, les orcs, les demi-orcs et les gnomes. Ils sont bien disposés envers les races de gobelins et de kobolds. Les blacklings peuvent se déplacer très silencieusement et se cacher dans les ombres 100 % du temps. Ils parlent blacklings, halfelin, orc, gobelin, kobold, gnome, elfe, nain, hobgobelin, drow et commun. Ils portent leur propre cotte de mailles finement travaillée, généralement de +3 ou +4. On pense qu'elle est faite de mithril noir, une substance très rare valant 100 fois le prix de l'or, mais personne n'en est sûr car les blacklings ne vendront jamais leur maille. Aucune arme de jet (flèches, lances, etc.) ou arme tranchante ne peut percer la maille, mais parfois, si le coup est assez fort (2 ou plus au-dessus de ce qui est nécessaire pour toucher), la maille elle-même sera enfoncée dans la chair du porteur, causant 1d4 points de dégâts. Les blacklings utilisent typiquement des épées courtes, des lances et des arcs courts. Ils résistent aux sorts / bâtons / baguettes et poisons à un niveau 5 fois supérieur à la normale. Ils ont une infravision supérieure à 27 mètres. Lorsqu'ils se trouvent dans leur repaire, généralement une grande caverne sombre, il y a 25 % de chance qu'il y ait 2 à 12 worgs. Également, pour chaque repaire, il y a un chef de tribu avec 3d8 points de vie, une CA de base 4, avec une lance de +2 et une cotte de mailles de +4, accompagné de deux guerriers de niveau 2 avec 2d8 points de vie, CA de base 4 avec des épées courtes de +1. Les blacklings sont généralement supérieurs aux pieds-velus étant un peu plus grands, mesurant 0.80m, et un peu plus forts. Ils ont une peau d'un noir profond et leurs yeux sont généralement rouges. Leurs cheveux sont noirs ou blancs, selon l'âge. Lorsqu'ils ne sont pas habillés pour le combat, ils portent généralement de fins vêtements de soie noire.**

Ils visitent rarement le monde de la surface car la lumière du soleil blesse leurs yeux, ce qui les amène à combattre avec un désavantage de -2. Ils ont une espérance de vie de plus de 900 ans.

## WOHK
### by Anthony Bufton

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 50-240 |
| **Armour Class:** | 8 |
| **Movement:** | 9″ |
| **Hit Dice:** | 1d8+1 |
| **Treasure:** | 50% chance 10-40 opaque black gems |
| **Attack:** | 2 claws for 1-2 each; or by weapon type |
| **Alignment:** | Neutral evil |
| **Intelligence:** | Low |

Ces petits humanoïdes carnivores (1 mètre de haut sur 45 cm de large) vivent exclusivement dans des environnements souterrains, voyant grâce à la lumière émanant de leur unique œil, formant un faisceau de 18 mètres de large sur 30 mètres de long. À part le toucher, c'est leur seul sens. Leur vision est adaptée à l'obscurité et est fortement altérée par la lumière du jour complète ou équivalente, provoquant une cécité temporaire chez les wohks. La nature de cette vue signifie que les objets non réfléchissants sont effectivement invisibles pour les wohks. Cela les amène à être fascinés par des objets noirs opaques. Ils collectent couramment d'énormes réserves de tels objets, par exemple : charbon, tissu noir, écailles de dragon noir, etc., et certaines gemmes comme le jais. La tactique habituelle pour un groupe de wohks en déplacement est de compter uniquement sur l'émission de lumière du chef tandis que tous les autres individus sont 'éteints', obscurcissant ainsi le nombre dans le groupe. Un groupe typique est armé comme suit : 9 % sans armes ; 20 % de projectiles (2) ; 50 % de club grossier et projectile ; 20 % de club grossier ; et 1 % d'arme récupérée divers. Les clubs sont fabriqués à partir de ferraille, de bois, de roche ou de toute autre substance dure à portée de main. Les projectiles varient des bouteilles aux briques en passant par les pierres (même les pierres précieuses), tous étant traités comme des pierres de fronde pour la portée, le 'toucher' et les dégâts dus à la force et à l'habileté de lancer. Les repaires tribaux des wohks sont des complexes de cavernes rugueuses ou toute autre région de donjon facilement défendable. Il y a 30 % de chances de rencontrer des wohks dans leur repaire. La reproduction dans leur population se fait par régénération spontanée. Lorsqu'un wohk meurt, 1 à 3 wohks entièrement développés jailliront de son cadavre en 5 à 10 jours à moins que le corps ne soit brûlé ou immergé dans l'acide. Ces descendants ont un taux de mutation élevé, et donc 10% de tous les wohks rencontrés auront une mutation physique, positive ou négative. Les mutants sont laissés à l'inventivité de chaque MJ par exemple : membres supplémentaires, cornes, glandes à poison, etc. Le chef d'une tribu de wohks dirigera uniquement par la force et aura donc probablement plusieurs mutations en sa faveur. Parce que la mort entraîne une augmentation de la population, les wohks ne connaissent pas la peur d'être tués et sont implacables au combat, ne vérifiant jamais le moral à moins d'être attaqués par le feu ou l'acide. Ils communiquent par un langage rudimentaire de grognements et de signes.

Ces créatures peu communes ont une peau lisse de couleur gris pâle. Leurs ongles et dents sont bruns/jaunes. Leur corpulence extrême (poids moyen de 120 livres, soit environ 54 kilogrammes) est soulignée par l'absence de cou, la tête faisant partie du torse. La lumière émise par l'unique œil est jaune/blanche et peut donc facilement être confondue avec une lanterne de loin. Notez que toutes les parties de la description peuvent être affectées par la mutation physique.

## YELGS
### by Mark Monaghan

| | *Yelg* | *Were-Yelg* |
|---|---|---|
| **No Appearing:** | 50-200 | See below |
| **Armour Class:** | 4 | 4 |
| **Movement:** | 15″ | 15″ |
| **Hit Dice:** | 2d8+2 | 3d8 |
| **Treasure:** | D | D,M |
| **Attack:** | 2 claws for 1d4 each, bite for 1d4+1; or by weapon type | |
| **Alignment:** | Chaotic evil | Lawful evil |
| **Intelligence:** | Low | Average to exceptional |



Ces humanoïdes aux écailles vertes sont similaires aux orcs en termes de taille, de poids et de traits faciaux. Ce sont des créatures de nature impie et il est même possible qu'ils soient une forme de démon inférieur. Bien qu'ils ne soient pas affectés par l'eau bénite, ils combattent et se défendent à -1 lorsqu'ils se trouvent à moins de 3 mètres d'un symbole sacré. Leurs autres faiblesses comprennent une aversion pour l'eau douce et salée, ce qui les oblige à contourner les lacs et les rivières, sauf s'il y a un pont ou si l'eau est suffisamment peu profonde (60 cm) pour qu'ils puissent la traverser à gué. Bien qu'ils soient de piètres marins, il existe des cas où ils ont risqué de petites embarcations maritimes ; mais ceci est rare et ne se produirait que s'il n'y a pas d'autre solution.. ils sont accompagnés d'un puissant chef de tribu. Lorsque la température tombe en dessous du point de congélation, les yelgs deviennent 'ralentis',comme pour le sort de lenteur, et éviteront la confrontation sauf pour leur auto-préservation et pour protéger leurs trésors. Bien que leur peau écailleuse leur confère une CA de 4, lorsqu'une arme frappe un yelg, il y a 5% de chance qu'elle atteigne la créature dans ses yeux vulnérables ou son ventre, causant le double des dégâts. Chaque yelg rencontré a 1% de chances d'être un were-yelg, capable de prendre forme humaine à volonté — souvent quittant leur peuple pour infiltrer des établissements humains afin d'entraîner leur destruction éventuelle. Bien qu'insensible à l'aconit, aux phases de la lune, etc., le contact d'un symbole sacré forcera le were-yelg à prendre sa véritable forme, tout comme dans sa mort. Le were-yelg souffre de toutes les faiblesses des yelgs sauf la lenteur dans les conditions froides. Alors que les yelgs sont totalement carnivores, les were-yelgs, sous forme humaine, adopteront des habitudes alimentaires humaines. Les were-yelgs, avec leur plus grande intelligence, se considèrent largement supérieurs aux yelgs et n'aiment pas leur forme naturelle, préférant apparaître humains même en vivant avec leur tribu. 15% de tous les were-yelgs ont un pouvoir supplémentaire qui leur permet de voir à travers les yeux de n'importe quel yelg dans un rayon de 160 km et de contrôler le yelg par une sorte étrange de télépathie. La présence d'un symbole sacré à moins de 3 mètres du yelg ou du were-yelg brise ce lien étrange. Une tribu de yelgs tend à habiter des ruines, des systèmes de grottes naturels, etc. Chaque tribu est normalement sans leader et il y a donc peu de coopération entre les membres de la tribu, sauf pour participer à des raids désorganisés sur des établissements humains. Cependant, dans certaines tribus, un were-yelg particulièrement intelligent prendra une position de leadership, souvent après être revenu de la vie dans un établissement humain où ils ont acquis des compétences d'illusionniste ou d'utilisateur de magie. Bien qu'ils restent statiques en termes de points de vie, capacités de combat, jets de sauvegarde, etc., ils peuvent autrement monter jusqu'au niveau 12 dans l'une ou l'autre classe. De tels were-yelgs dirigent leur tribu d'une main de fer et ne tolèrent aucune des indisciplines habituelles des yelgs. Sous le règne d'un were-yelg, les yelgs mineront et construiront même avec une compétence surprenante.

Si 100 yelgs ou plus sont rencontrés dans leur repaire, il y aura les créatures supplémentaires suivantes : des femelles équivalent à 20% du nombre total; des yelglings équivalent à 10% du nombre total; 8 à 160 œufs; et 1 à 20 prisonniers, gardés soit comme esclaves, soit comme nourriture et à 90% susceptibles d'être humains. Les femelles yelgish, si forcées de combattre, le font comme des monstres à 1 dé de vie avec deux griffes de 1-2 et une morsure de 1-3. Les yelglings ne combattront pas. Les yelgs n'ont que peu d'affection pour les autres races (les humains, ils les détestent) mais toléreront les kobolds (ayant une apparence reptilienne et une nature mauvaise en commun), cependant, même ceux-ci, ils les intimideront. Les yelgs, en plus de leur propre langue, ont 50% de chances de parler le commun. Les were-yelgs parlent yelgish, commun, et maléfique loyal et sont capables d'apprendre d'autres langues. Les yelgs ont une durée de vie humaine. Les yelgs sont dérivés du livre de Norman Power The Forgotten Kingdom.

Fiend Factory *is a regular department featuring readers' monsters for* D&D *and* AD&D, *edited by Albie Fiore.*

# Plane Speaking

## D&D and AD&D creatures from the Elemental and Para-Elemental Planes

### SAND DEMON
**by Alan Craddock**

**No Appearing:** 1-3
**Armour Class:** 0
**Movement:** 24"
**Hit Dice:** 5d8+1
**Treasure:** Q and X in lair only
**Attack:** 2d6 plus special
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Low



Les démons des sables, ou parfois appelés fouisseurs de poussière, sont des êtres para-élémentaires originaires du Plan de la Poussière. Bien qu'ils soient rares, on les trouve le plus souvent dans les déserts arides, près des mines et des pyramides, ou dérivant le long de couloirs remplis de sable dans les cavernes souterraines et les donjons. Ils choisissent ces lieux car ils y sont le plus à l'aise et sont assurés d'y rencontrer de la magie qui les attire. Lorsqu'ils attaquent, ils forment des tourbillons semblables à ceux des djinnis mais ne prennent que deux tours de mêlée pour se former et se dissiper. Leur dommage de 2d6 points est infligé par les qualités abrasives de la poussière et des particules de sable tourbillonnées. Tout être à moins de 20 pieds d'un tel tourbillon et ne protégeant pas ses yeux sera aveuglé pour 2d4 tours. Le tourbillon dispersera également toute créature sous forme gazeuse à moins de 6 mètres. Il gravera également des surfaces telles que le verre, le cristal et même les métaux tendres, leur donnant un effet 'sablé'. Les démons des sables possèdent également des capacités magiques. Ils peuvent créer une bourrasque de vent (comme un magicien de niveau 5) deux fois par jour, et chauffer le métal (comme le sort) une fois par jour. Ce sont des capacités inhérentes et peuvent être utilisées à tout moment par la créature, même sous forme de tourbillon. Les démons des sables ont aussi le pouvoir de créer des mirages qu'ils utilisent pour attirer leurs proies. Les mirages ne peuvent être utilisés qu'en extérieur, dans des climats chauds, et prennent généralement la forme d'oasis, de ruines ou même de tas de trésors. (Considérez cela comme du terrain illusoire créé par un illusionniste de niveau 6, bien que le démon des sables puisse utiliser ce pouvoir à volonté.)

En plus de leur forme tourbillonnaire, le démon des sables peut adopter une forme humanoïde approximative seulement pour de courtes périodes, car il perd graduellement la cohésion nécessaire pour la maintenir. Sa forme la plus commune est celle d'un tourbillon de poussière, de sable, de feuilles et de petites branches, mesurant entre 3 et 4.50 m de haut. De par leur nature aérienne, les démons des sables ne peuvent être touchés que par des armes magiques et ne sont affectés que par les sorts suivants : dissipation de la magie et des sorts similaires qui agiront comme un sort de lenteur sur eux ; invocation du temps qui renverra le démon à son plan para-élémentaire ; et contrôle des vents qui permettront de contrôler la créature pour autant de tours de mêlée que le sort aurait normalement d'effet (par exemple, un druide de niveau 10 pourrait contrôler la créature pendant un tour complet).

---

### FIRE TONGUES
**by Alan Craddock**

**No Appearing:** 1 (or 1-4)
**Armour Class:** 4
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 4d8
**Treasure:** Nil
**Attack:** 2d6 burn plus special
**Alignment:** Neutral (evil tendencies)
**Intelligence:** Semi-

Ces étranges et rares créatures sont des êtres inférieurs du Plan Élémentaire du Feu. Ils apparaissent généralement comme des flammèches dansantes, d'où leur nom, et peuvent varier en taille de petit (10 cm) à moyen (de la taille d'un homme). Ils parcourent le Plan Matériel Primaire, prenant plaisir à enflammer des matériaux combustibles ou à brûler rapidement les créatures avant de s'échapper rapidement. Les « langues de feu » possèdent certaines capacités inhérentes en raison de leur nature magique. Ils peuvent affecter les feux normaux, à volonté, comme le sort de l'enchanteur. Ils peuvent également modifier leur apparence pour former des sphères.



Ces formes lumineuses sont similaires à celles des feux-follets ou prennent la forme d'une entité faiblement lumineuse et vaguement humanoïde. Si une langue de feu atteint sa cible lors de deux tours de mêlée consécutifs ou plus, tout élément combustible sur la cible s'enflammera. (Notez l'effet de ceci sur les vêtements non magiques — considérez cela comme 1 à 3 points de dommages supplémentaires par tour si les vêtements échouent à un jet de sauvegarde contre le feu.) De nature élémentaire, ces créatures ne peuvent être blessées que par certains sorts et par des armes magiques de +1 ou supérieur. Les sorts basés sur le feu ne leur infligent aucun dégât tandis que les sorts basés sur l'eau ne font que la moitié des dégâts, car la chaleur intense de la créature transforme la plupart de l'eau en vapeur avant qu'elle puisse faire des dégâts. Les sorts basés sur le froid leur font double dégât et tous les autres sorts font des dégâts normaux lorsque cela est applicable. La langue de feu peut détecter les créatures invisibles 75 % du temps en raison des changements de pression de l'air qui affectent sa forme vacillante. Lorsqu'une langue de feu est réduite à zéro point de vie ou moins, elle explose en une boule de feu de trois dés de vie, causant des dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 3 mètres (un jet de sauvegarde normal s'applique). On pense que ces créatures ardentes ont été créées par des utilisateurs de magie de haut niveau et, ayant acquis leur liberté, ont depuis trouvé leur place dans l'ordre des choses sur les Plans Élémentaire et Matériel Primaire. On les trouve souvent au service des élémentaires de feu, des efrits, ou des utilisateurs de magie et des druides de haut niveau.

---

### SERVANTS OF THE FLAME
**by Alan Craddock**

**No Appearing:** 4-16 (10-100 on Plane of Fire)
**Armour Class:** 5
**Movement:** 15"
**Hit Dice:** 2d8+2
**Treasure:** 2-5 gems in lair
**Attack:** Two claws for 1d4 each, and bite for 1d6
**Alignment:** Lawful (evil tendencies)
**Intelligence:** Low

Ces créatures ardentes se manifestent sous la forme d'êtres semblables à des singes sans poils, mesurant environ 1.20 mètre de haut, avec de grands yeux rouge flamme et des mains griffues. Si l'on rencontre ces créatures sur le Plan Matériel Primaire, on peut apercevoir des flammèches courir le long de leurs jambes et de leur dos. Les serviteurs de la flamme, ou parfois appelés singes de feu, résident normalement sur le Plan Élémentaire du Feu, où ils agissent en tant que serviteurs, soumis à des êtres tels que les efrits, les élémentaires de feu et même les salamandres. Ils sont très rarement rencontrés sur...



Dans le Plan Matériel Primaire, ils agissent le plus souvent comme serviteurs / gardes pour de plus grandes créatures de feu, bien qu'ils soient occasionnellement utilisés (de la même manière que les mephits) comme messagers. Lorsqu'ils sont rencontrés sur le Plan de Feu, ils sont beaucoup plus nombreux et communs, car ici ils sont l'équivalent de serfs, et toutes les tâches subalternes leur incombent. Si pressés, ou rencontrés en garde, les singes de feu envoient d'abord un messager pour alerter leurs maîtres et d'autres avant-postes avant de se précipiter à l'attaque. Ils attaquent avec leurs mains griffues et leurs mâchoires. Une partie des dommages qu'ils infligent provient de leurs corps enflammés, donc si la victime est protégée contre le feu, soustrayez un point de chaque jet de dégâts, (avec un minimum de un). Pour chaque groupe de 10 de ces créatures rencontrées, il y aura un leader plus fort avec 18 points de vie (attaquant comme un monstre de 3 dés de vie) et une Classe d'Armure de 4. Pour chaque 50 de ces serviteurs rencontrés, un 'serviteur supérieur' ou pyro sera présent. Ces derniers ont 22-24 points de vie, CA3, et attaquent comme un monstre de 4 dés de vie. Les pyroes sont capables de lancer une flamme équivalente à un sort de mains brûlantes causant 4 points de dégâts à toute créature dans un arc de 120° s'étendant sur 3 mètres devant le pyro. Ils peuvent utiliser ce pouvoir deux fois par jour et il est invoqué par la volonté seulement, il n'a pas besoin d'être concentré comme le serait un sort. Les armes normales blesseront ces esprits de feu tout comme la plupart des sorts offensifs, à l'exception de ceux de nature basée sur le feu. Les attaques basées sur le froid feront double dégâts. Les Serviteurs de la flamme semblent avoir leur propre langue, car il est évident qu'ils communiquent, mais si c'est par des signaux physiques ou des motifs de flamme sur leurs corps, cela reste inconnu, car ils sont complètement silencieux. On dit que ces créatures ont été formées par Imix, le Seigneur Maléfique du Feu, car il désirait des esclaves pour poursuivre ses sinistres plans et conceptions contre Olhydra. Les singes de feu sont généralement de couleur noire ou brun foncé avec des flammes rouge orangé le long de leur dos et de leurs membres. La couleur des yeux est principalement rouge, bien qu'un petit pourcentage ait les yeux jaunes. Les pyroes sont plus clairs en couleur pour la plupart, passant par les tons de bruns, et leurs yeux sont rouge-orange.

## ELEMENTALS OF THE PARA-ELEMENTAL PLANES
by Jason Micklewright

| | *Dust* | *Heat* | *Ice* | *Vapour* |
|---|---|---|---|---|
| **No Appearing:** | 1 | 1 | 1 | 1 |
| **Armour Class:** | 2 | 2 | 2 | 2 |
| **Movement:** | 15″ | 36″ | 6″ | 24″ |
| **Hit Dice:** | 8, 12 or 16d8 | 8, 12 or 16d8 | 8, 12 or 16d8 | 8, 12 or 16d8 |
| **Treasure:** | Nil | Nil | Nil | Nil |
| **Attack:** | See below | See below | See below | See below |
| **Alignment:** | Neutral | Neutral | Neutral | Neutral |
| **Intelligence:** | Low | Low | Low | Low |

### General Notes

**Ces élémentaires sont conformes à bien des égards aux autres élémentaires. Ils ne peuvent être touchés que par des armes de +2 ou de meilleure qualité et peuvent être invoqués ou convoqués comme tout autre élémentaire. Aux fins du sort de niveau 5 du magicien 'conjure élemental', les composants matériels pour chaque version du sort sont les suivants :**

Dust elemental — dry sand
Heat elemental — igneous rock
Ice elemental — cold water
Vapour elemental — hot water

### DUST ELEMENTAL

**Les élémentaires de poussière apparaissent comme de grandes colonnes (4,50 mètres de haut et 1,50 mètre de diamètre) et tournent autour d'un axe central. Ils ont une attaque par tour pour 2d10 points de dégâts et toute victime doit également réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou être aveuglée pendant 1d6 tours. Si une créature est touchée 3 fois de suite, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou s'étouffer à mort en 1d4 tours à cause de la poussière inhalée.**



### HEAT ELEMENTAL

**Ces élémentaires apparaissent comme une masse d'air scintillante de chaleur. Ils attaquent une fois par tour avec une bouffée de chaleur concentrée sur une cible unique et infligent 3d10 points de dégâts en raison de la chaleur étouffante. Un élémentaire de chaleur ne peut pas traverser quoi que ce soit de froid mais fait fondre la glace au rythme de 0.30 mètres cubes par tour pour chaque dé de vie qu'il possède.**



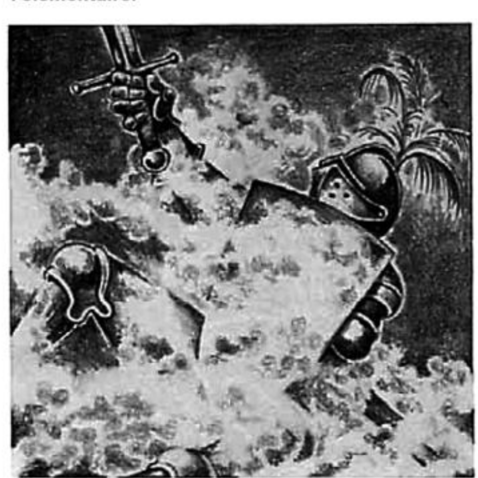
### ICE ELEMENTAL

**Un élémentaire de glace a une forme humanoïde mais est composé de nombreux morceaux de glace dentelés. À cause de cela, leur attaque terrifiante, une fois par tour, inflige 4d10 points de dégâts. De plus, il y a une chance sur 6 que lorsqu'un coup est porté, un fragment de glace dentelé se détache et reste dans la victime, causant 1d4 points de dégâts de froid par tour pendant 5 tours ou jusqu'à ce qu'il soit retiré ou fondu.**



### VAPOUR ELEMENTAL

**Cet élémentaire est un nuage tourbillonnant de vapeur qui a une attaque par tour infligeant 3d8 points de dégâts. De plus, un jet de sauvegarde contre les armes soufflantes doit être effectué (avec un malus de -2 si le personnage porte une armure ou un équipement volumineux) ou la victime tombera inconsciente pendant 2d4 tours à cause de l'air dense et presque irrespirable à proximité de l'élémentaire.**



**Résumé pour le Maître de Jeu**

Le groupe se dirige vers Yelloton, un établissement isolé dans les terres extérieures. Autrefois ville aurifère, elle s'est tournée vers l'agriculture lorsque l'or s'est épuisé. Récemment, quelques trappeurs se sont installés et de la maroquinerie de chamois de haute qualité, des bois de cerf, etc., sont revenus le long des routes commerciales : mais les approvisionnements ont récemment cessé. Des rumeurs circulent selon lesquelles il y aurait des problèmes à Yelloton, mais personne ne sait de quoi il s'agit, car les liens avec l'établissement distant sont fragiles. Le groupe peut tomber sur l'endroit par hasard, être engagé par des marchands pour découvrir pourquoi le commerce a cessé ou être 'visité' par la Dame Verte lorsqu'ils se trouvent à proximité. Elle tentera de les persuader de purger 'ses' bois du mal, allant jusqu'à ' séduire' le chef si nécessaire.

## The Situation

À l'ouest de Yelloton se trouve une zone boisée qui était restée intacte jusqu'à ce que les trappeurs arrivent. Leurs activités ont irrité les Vily qui ont alors cultivé des plantes maléfiques pour lancer une attaque réussie contre les humains. Que les joueurs aient été recrutés ou non par la Dame Verte, elle offrira une aide invisible si possible et se matérialisera pour les remercier s'ils détruisent les Vily qui ont pris possession de son territoire.

À mesure que les joueurs s'approchent de Yelloton, ils verront que l'établissement est curieusement vert. Tous les bâtiments sont envahis de plantes. Les mauvaises herbes remplissent les rues. Les champs alentour sont pleins de cultures montées en graines. Au-delà des champs de l'ouest, dans le lointain, se trouvent des bois épais nichés au pied de collines rocheuses nues. Un ruisseau coule des bois à travers le village. Le ruisseau a été empoisonné par les Vily. Les bâtiments sont envahis par du lierre empoisonné où se cachent les...

Fiend Factory *is a regular department featuring readers' monsters for* D&D/AD&D *edited by Albie Fiore. This issue...*

# Death in Green

## A D&D/AD&D Mini-Scenario for a medium high level party of 4-8 adventurers

### IVYIX
### by Dale Hueber

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 2-5 |
| **Armour Class:** | 6 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 2d8 |
| **Treasure:** | V |
| **Attack:** | Two claws for 1-2 each plus special |
| **Alignment:** | Neutral evil |
| **Intelligence:** | Low |

Ces créatures végétales intelligentes habitent des zones infestées de lierre empoisonné. Les Ivyix détestent la vie animale, en particulier les humanoïdes, et cherchent à détruire les petites fermes et communautés. Ils sont fins comme des vignes, de taille demi-humanoïdes et possèdent des têtes feuillues et une peau semblable à de l'écorce. Leurs griffes épineuses infligent 1 à 2 points de dégâts chacune et provoquent une éruption de lierre empoisonné si un jet de sauvegarde contre le poison à -2 n'est pas réussi. Ils sont à 85% indétectables lorsqu'ils se trouvent dans leurs repaires de lierre empoisonné et peuvent affecter cette croissance comme une entrave une fois par jour ou une croissance végétale (non utilisée en attaque) à volonté. Ils sont sensibles au feu, sauvegardant à -2 et subissant +1 point de dégâts par dé infligé. Cependant, s'ils sont brûlés, la fumée provoque une toux brûlante et démangeante dans un rayon de (4.50m) pendant 2 à 5 tours et il y a 15% de chances que le lierre empoisonné infecte les poumons, les faisant se remplir de liquide, ce qui entraîne la mort en 1 à 7 jours à moins qu'un sort de guérison des maladies ne soit utilisé. Une fois par semaine, les ivyix peuvent attaquer communément un individu conscient des pouvoirs psychiques avec un Assaut Mental de 75 points. Ils sont immunisés contre les attaques psychiques. Comme ce sont des plantes, certains sorts ne les affectent pas, par exemple charme personne, etc.



---

Les bâtiments sont à l'abandon. Dans certaines des pièces plus sombres et les caves, on trouvera :

### CRIMSON CARPET
### by Mark Byng

Cette mousse d'un rouge profond, également connue sous le nom de 'plante de la mort écarlate', pousse en plaques de 1,5 à 6 mètres carrés, dans des endroits sombres ou souterrains. Une recherche attentive trouvera presque toujours des os à proximité. Pour chaque tour pendant lequel une créature est exposée à la plante, il y a 1 % de chance cumulative que la créature souffre d'une illusion hideuse et mortelle, à traiter comme un tueur fantasmagorique avec tentative de désillusion autorisée, sauf que la créature, une fois touchée, doit réussir un jet de sauvegarde de Choc Systémique.

La réussite signifie que la victime est tombée inconsciente pour 3 tours ; l'échec signifie que la victime est morte d'une défaillance cardiaque. La portée d'exposition est de 4,5 mètres. Quiconque mange la mousse souffrira certainement de l'illusion 5 à 20 tours après l'avoir mangée.

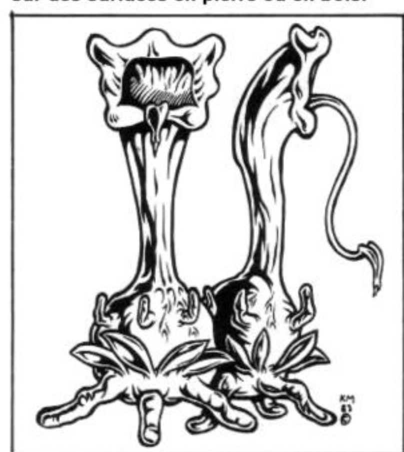
---

Parmi les cultures envahies se cachent de nombreux..

### ACROPHIDS
### by John Gordon

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-20 |
| **Armour Class:** | Stem: 6; Lash: 0; Bole: 3 |
| **Movement:** | 3" |
| **Hit Dice:** | 2d8 (Bole: 1d8; Lash: 1hp; Stem: remainder) |
| **Treasure:** | None |
| **Attack:** | Lash for 1d4 plus poison |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Animal (approx) |

Ces plantes carnivores de la taille d'un homme possèdent de petits troncs robustes surmontés de longues tiges oscillantes qui se terminent par une fleur maladive, pâle et charnue. Dissimulée dans la fleur se trouve un fouet de 3 mètres de long terminé par un dard venimeux. Fixés au tronc, il y a plusieurs petits bâtons qui claquent, permettant aux plantes de transmettre entre elles des messages rudimentaires (par exemple, 'nourriture', 'danger', etc.). Elles peuvent se déplacer lentement sur leurs racines fibreuses et robustes mais n'aiment pas se déplacer sur des surfaces en pierre ou en bois.



Si le fouet ou la tige est 'tué', le tronc s'enfuira. Si le tronc est tué, la plante meurt. Les Acrophides se nourrissent de chair en décomposition, cueillant des morceaux avec leur dard et les laissant tomber dans la fleur pour être digérés. Ils tuent pour maintenir leur approvisionnement, généralement en se cachant invisibles (75 % de chances) dans les sous-bois le long des chemins ou des pistes, attaquant tout ce qui est de taille humaine ou plus petit qui entre dans la portée de leur dard de 3 mètres. Le dard a une quantité limitée de venin. Le premier coup inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires par poison (si le jet de sauvegarde échoue) ; le deuxième, 1d8 ; le troisième, 1d4 ; et le quatrième, 1-2 après quoi le sac de venin est vide. Il faut 1 semaine pour être prêt à combattre à nouveau, mais le fouet peut encore infliger 1d4 points de dégâts sans le poison. Le dard laisse une vilaine marque rouge sur ses victimes. Si le fouet est 'tué', il se régénérera en 1 à 6 mois. Les Acrophides anéantissent parfois de petits hameaux s'ils sont en nombre suffisant pour le faire. Ils se reproduisent à la fois végétalement et par pollinisation éolienne, bien que 90 % des graines soient stériles. (Basé sur le triffide de John Wyndham dans «Le Jour des Triffides».

---

Dans les bois, quelques ivyix et acrophides seront encore rencontrés. Tous les chemins menant au repaire des vily, au plus profond des recoins les plus sombres des bois, près d'une cascade, sont protégés. Il y a de nombreux 'rochers' autour de tous les points d'accès. Ce sont en réalité...

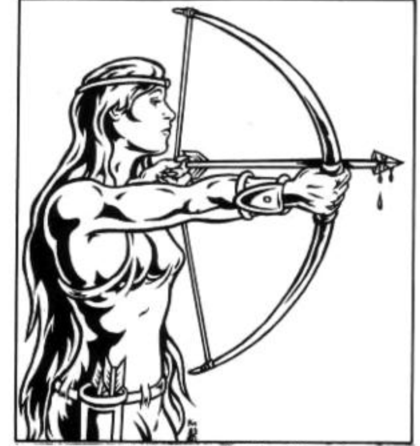
### THE PUFFBALL PLANT
### by Mark Byng

Les Puffballs sont des champignons sphériques creux, généralement trouvés sur des sols récemment perturbés et facilement confondus avec des rochers en raison de leur coloration. Chacun mesure...

de 18 à 60 cm de diamètre et de 4 à 24 se trouveront poussant dans un même endroit. Un sur quatre des vesses-de-loup sera 'mûr' - la taille ne donnant aucun indice sur la maturité. Si une vesse-de-loup mûre est perturbée, elle éclatera, libérant un nuage de spores sur un rayon de 4,5 mètres. Toutes les créatures dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou devenir légèrement intoxiquées (comme indiqué dans le DMG, pp 78-79 pour l'effet). Les créatures légèrement intoxiquées deviennent modérément intoxiquées si elles échouent à un jet de sauvegarde contre les effets d'une deuxième vesse-de-loup; les créatures modérément intoxiquées deviennent fortement intoxiquées si elles échouent contre une troisième; toute inhalation supplémentaire de spores résultera en un sommeil comateux durant 7 à 10 heures. Le temps de récupération de l'intoxication est tel que décrit dans le DMG. Ils peuvent pousser dans des lieux souterrains.

## VILY
by Dale Bartlett

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-12 |
| **Armour Class:** | 6 (0) |
| **Movement:** | 12"/24" |
| **Hit Dice:** | 3d8 or better |
| **Treasure:** | A (4'-5' also have G; 5½'-6' also U) |
| **Attack:** | By weapon type or bite for 2d4 plus two claws for 1-3 each |
| **Alignment:** | Chaotic neutral |
| **Intelligence:** | Genius (15-18) |



Les Vily sont des esprits féminins dangereux des bois, mesurant entre 1 et 1.80m de haut. Elles aiment vivre à côté des ruisseaux ou dans de beaux bosquets où elles sont rencontrées 80 % du temps. Les plus grandes et plus puissantes habitent dans des forêts denses, souvent dans une fabuleuse forteresse blanche ou une tour de guet en montagne. Les plus petites et moins puissantes peuplent les landes ou les bois. Elles ont le teint clair, de longs cheveux bouclés tombant jusqu'à leurs pieds et des ailes blanches plumeuses invisibles (mais pleinement fonctionnelles) qui peuvent être vues avec le sort détecter l'invisibilité ou similaire. Elles sont très belles mais ont des griffes acérées et des dents de fer avec lesquelles elles peuvent attaquer en cas de désespoir. Elles vont très loin pour protéger ce qui leur est cher - généralement leurs bois et les animaux qui s'y trouvent : allant jusqu'à empoisonner les cours d'eau avec un poison affectant seulement les humains et les demi-humains et mortel en petites quantités. Elles utiliseront aussi des arcs longs ou courts selon leur taille pour tirer des flèches empoisonnées (jet de sauvegarde à -2) pour repousser les intrus mais préfèrent utiliser leurs redoutables pouvoirs magiques. Leurs arcs sont souvent magiques. Tous les vily peuvent crier fort, causant la peur à tous ceux qui entendent (jet de sauvegarde normal applicable). Elles peuvent également guérir ou causer ce qui suit, deux fois. chaque jour : *cécité ; blessures légères ; blessures graves ; maladie ; mutisme ; folie*. (Remarque : chaque type ne peut être lancé que deux fois, c'est-à-dire qu'elles peuvent provoquer des blessures légères deux fois ou guérir des blessures légères deux fois ou faire chacune une fois par jour mais pas provoquer et guérir des blessures légères deux fois chacune dans une journée. Une fois par jour, elles peuvent aussi ressusciter les morts et utiliser le doigt de la mort (pas de sauvegarde). Tous les vily se sauvegardent comme un clerc de niveau 7 minimum. Ceux qui vivent profondément dans les forêts gagnent 1 dé de vie et 1 niveau d'utilisateur de magie et 1 niveau de capacité cléricale pour chaque 15cm de hauteur. Ainsi, une vila de 1.80m a des pouvoirs de MU de niveau 12 et des pouvoirs cléricaux en plus de ses pouvoirs normaux. Ceux avec des capacités magiques supplémentaires obtiennent tempête de glace comme un sort de niveau 3. Ils peuvent causer la perte d'un œil plutôt que la cécité et peuvent également une fois par semaine maudire un humain ou un demi-humain à mourir ravagé par la fièvre en 3 jours. La malédiction peut être levée à volonté par les vily ou par enlever la malédiction suivi de *guérir les maladies*. Tous ont une capacité limitée de changement de forme, préférant la forme d'un puissant cheval blanc (équivalent à un lourd destrier de guerre), un loup argenté (comme un loup redoutable mais avec le souffle gelé d'un renard blanc [*FF*] comme arme et immunité au froid), ou un faucon par rapport à la plupart des autres. Ils sont immensément jaloux des autres belles femmes. Toute personne avec un charisme de 17 ou plus sera instantanément attaquée (20% de chance par point en dessous de 17 de ne pas attaquer). Cependant, elles sont souvent bien disposées envers les hommes courageux et beaux et changeront occasionnellement en chevaux pour que leur héros favori n'ait pas à marcher. Quiconque (homme ou femme) aidant une vila en grand danger risque d'être faite sœur de sang (vileniki). Ces personnes disparaissent dans un lieu inconnu (peut-être un autre Plan ou profondément dans la forêt des vily) pour 3 (50%) 7 (25%) 13 (20%) ou 21 (5%) années et à leur retour auront des pouvoirs d'utilisateur de magie/clerc de niveau égal au nombre d'années qu'ils ont été absents et qui ne pourront pas être avancés à moins qu'ils n'étaient à l'origine de l'une de ces classes. Toutes les classes / pouvoirs précédents sont conservés. Ces pouvoirs sont obtenus (à la discrétion du MD) même s'ils ne sont normalement pas obtenables pour cet alignement ou cette race (ainsi les druides pourraient gagner des capacités cléricales). À en juger par les arts enseignés aux vileniki, les vily pourraient bien atteindre le niveau 21 dans chacun. Il n'existe probablement qu'une seule telle vila sur ce Plan ou tout autre et serait de statut divin. La vie d'une vila est liée à sa plante particulière (les fruits, les noix, les hêtres et les sapins étant privilégiés), tout comme une dryade est liée à son chêne. Une vila, cependant, peut voyager à n'importe quelle distance de son arbre et n'a pas besoin de le visiter pendant des années. Si il est abattu ou tué, elle mourra, mais Si elle est tuée de cette manière, elle sera invariablement vengée par ses sœurs (à la fois vily et vileniki). Les arbres-vila sont indistinguables des arbres normaux. Bien que chaotiques et souvent violentes, malveillantes et cruelles, les vily peuvent être utiles si elles sont de bonne humeur. Étrangement, elles ne rompent jamais leur parole, une fois donnée. Leur classe d'armure naturelle est de 6 mais elles portent des robes blanches scintillantes qui transmettent une CA0 Les robes, si prises, conservent cette propriété pendant 1 an et peuvent être utilisées par toute personne de taille appropriée (tenter de les couper à la taille les ruinera complètement). Seules les vily de haut niveau sont susceptibles d'être rencontrées seules. Les autres se trouvent généralement par groupes de trois et parfois en plus grand nombre.

## DAME VERTE
by Ed Dovey

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1 or 1-3 |
| **Armour Class:** | 7 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 5d8 |
| **Treasure:** | I, S, V |
| **Attack:** | By weapon type (usually +1 dagger) |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Exceptional to Supra-genius |
| **Psionic Ability** | 176; Attack/Defence Modes: A,C/F,G |

Les dames vertes étaient une confrérie de femmes elfes sages dévouées à la protection et au soin des bois ancestraux et à l'étude de l'éthéré. Il y a des éons, elles sont devenues éthérées par nature, résidant presque exclusivement sur le Plan Éthéré. Chacune s'occupe d'une forêt sur le Plan Matériel Primaire où elles peuvent voyager de manière invisible, capables de devenir éthérées et invisibles à volonté. Elles peuvent utiliser à la fois des sorts d'illusionniste et d'utilisateur de magie au niveau de compétence 11, possèdent une résistance à la magie de 50% et ont une intelligence et un charisme exceptionnels (15-20) dans les deux cas. Bien qu'étant strictement neutres, elles aideront secrètement ceux qui combattent les créatures maléfiques envahissant ou nuisant à leurs bois. Cependant, elles peuvent chercher à égarer les voyageurs ou à séduire les personnages masculins (comme une houri de niveau 5, *WD13 ou Best of WD : Articles 1)* après quoi le personnage peut être affecté par un mal d'amour (comme un sort de houri de niveau 4). La probabilité de cela est de 60% pour une dame verte ayant un charisme de 20, 50% pour 19, etc. Elles puniront ou humilieront ceux qui sont autoritaires ou pleins de leur propre importance. Si un groupe parvient à nettoyer une forêt d'une dame verte de quelque mal, sur une réaction positive (jet de réaction normal +10%), elle apparaîtra dans une iridescence verte chatoyante précédée par une forte brise portant l'odeur de la terre fraîchement retournée. Elle les saluera par leur nom et les remerciera pour leur service. Elle proposera soit de répondre à trois questions, soit, si on insiste pour une récompense, l'un de ses objets magiques (y compris les malveillants dont elle révélera la vraie nature). Si une récompense est choisie, elle n'aidera plus jamais aucun membre de ce groupe. Elle sera grandement contrariée par toute ingratitude. Les dévotions psioniques mineures d'une dame verte sont : Sensibilité aux Impressions Psychiques, Invisibilité et Télépathie Animale ; et sa science majeure est l'Éthéréité.



*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters for* D&D *and AD&D* edited by Albie Fiore. This issue...

# MINI-MONSTERS

## Tiny Terrors to cause Trials and Tribulations



### DIABOLO
**By Phil Masters**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 4-80 |
| **Armour Class:** | 9 |
| **Movement:** | 6" |
| **Hit Dice:** | 1d4 |
| **Treasure:** | Individuals, L; F, W, Tx3 in lair |
| **Attack:** | Knife for 1-2 points of damage plus spells |
| **Alignment:** | Lawful evil |
| **Intelligence:** | Exceptional |

**Les Diabolos sont des parents proches des kobolds (avec lesquels ils coopèrent très occasionnellement) et ont à peu près la même taille, mais ont la peau plus pâle, de plus grandes cornes, moins de force et plus d'intelligence. Chaque tribu de diabolo est bien organisée et possède un grimoire contenant toute la gamme de sorts de MU de premier et deuxième niveau, ainsi que 2 à 8 sorts de troisième niveau. Chaque tribu...**



**Chaque membre peut lire ceci, étant naturellement un utilisateur de magie doué, et tout diabolo peut mémoriser jusqu'à deux niveaux de sorts (c'est-à -dire deux sorts de premier niveau ou un sort de deuxième niveau) pour une utilisation dans la manière habituelle. De plus, tous seront familiers avec l'ensemble complet des dispositifs magiques possédés par la tribu. Si une tribu de diabolo est déterminée aléatoirement, lancez un dé à vingt faces (1d20) pour chaque membre et consultez le tableau suivant pour les sorts mémorisés ;**

| | |
|---|---|
| 1-3 | two *sleep* |
| 4, 5 | *sleep* plus *charm* |
| 6 | two *charm* |
| 7-9 | *web* |
| 10 | *invisibility* |
| 11 | *sleep* plus *magic missile* |
| 12 | *charm* plus *magic missile* |
| 13 | *sleep* plus *shocking grasp* |
| 14 | *charm* plus *shocking grasp* |
| 15 | *friends* plus *magic missile* |
| 16 | *sleep* plus (1)* |
| 17 | *charm* plus (1)* |
| 18 | *magic missile* plus (1)* |
| 19 | (1)* plus (1)* |
| 20 | (2)† |

* (1) indicates any randomly determined first level spell.
† (2) indicates any randomly determined second level spell.
All spells are cast as if by second level MU's.

**Pour chaque dix diabolos rencontrés, il y aura un chef supplémentaire avec trois points de vie, capable de mémoriser un sort supplémentaire (aléatoire) de premier niveau, agissant comme un utilisateur de magie de troisième niveau et infligeant 1d3 de dégâts avec son couteau.**
**Chaque tribu de diabolo a un grand chef, armé d'un bâton de combat de 1d6, lançant deux fois sur le tableau ci-dessus pour les sorts mémorisés et puis ajoutant un second..**

**et un sort de troisième niveau au hasard tiré du livre tribal, avec cinq points de vie et la puissance d'un utilisateur de magie de cinquième niveau. Ce chef aura trois gardes du corps de type leader.**
**Une tribu de diabolo a 70 % de chances d'avoir des 'familiers' : 40 % de chances d'avoir des chouettes géantes (1-3), 40 % des belettes géantes (1-4) ou 20 % des gloutons (1-4). Ceux-ci garderont la tanière.**
**Comme leurs cousins proches, les kobolds, les diabolos habitent généralement des endroits sombres dans des forêts touffues ou sous terre. Ils détestent la lumière du soleil vive, mais ont une excellente vision nocturne et une vision infrarouge de 18m.**
**En combat corps à corps sous un soleil éclatant, ils opèrent avec un malus de -1 pour toucher. Ils partagent également la haine des kobolds pour les autres formes de vie (en particulier les brownies, les pixies, les sprites et particulièrement les gnomes qu'ils attaqueront à vue), et le plaisir de la torture. En plus de leur propre langue, la langue d'alignement et le commun, les diabolos parlent également le kobold, le gobelin et l'orc. Ils ont 75 % de chances de pouvoir parler d'autres langues, mais cela varierait d'un individu à l'autre et dépendrait des circonstances.**

### TROLLKIN
**By Dan Lukacinsky**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-3 |
| **Armour Class:** | 3 |
| **Movement:** | 14" |
| **Hit Dice:** | 1d8 |
| **Treasure:** | N |
| **Attack:** | One bite for 1d4 or by weapon type |
| **Alignment:** | Chaotic neutral |
| **Intelligence:** | Very |

**Le trollkin est une combinaison très étrange d'un brownie et d'un troll. Ils préfèrent vivre dans de petits trous ou tumulus et sont quelque peu négligés. Ils adorent les boissons fortes et tous les types de fromages. Ils parlent le Commun, le Troll, le Gnome, le Halfelin, le Sprite, le Pixie et le Brownie. S'ils portent une arme, ce sera généralement un poignard ou un petit filet, parfois plusieurs se réunissent avec un grand filet (10 % de chances qu'il s'agisse d'un Filet piègeur *DMG p146*) et tentent de piéger les créatures de passage, mais leurs armes préférées sont les poignards (55 % de chances qu'ils soient magiques). Ils ne portent jamais rien d'autre qu'un poignard ou un filet, du moins aucun n'a été vu autrement. Ils détestent les gnomes, les halfelins et les nains, mais leurs ennemis mortels sont...**



Les Pixies attaquent à vue. Les Trollkins ont une infravision faible à 6 mètres. Ils peuvent devenir invisibles à volonté et ont une capacité limitée de lancer des sorts, généralement un sort de magicien de niveau 1 déterminé au hasard. Comme les trolls, ils régénèrent 3 PV par tour et peuvent recoller des membres sectionnés. Une fois par jour, ils peuvent invoquer la foudre comme le sort de druide de niveau 3. Ils sont rarement surpris, seulement sur un jet de 1 sur un d6. Ils réussissent leurs jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 5. Très rarement, un Trollkin peut appartenir à une classe de personnage-joueur (4 % de chance). Il peut progresser jusqu'au niveau 5 en tant que voleur, jusqu'au niveau 6 en tant que guerrier ou jusqu'au niveau 8 en tant qu'assassin. Les Trollkins varient en couleur du gris-noir au brun sableux. Leurs yeux sont noisette ou vert clair. Leurs cheveux vont du vert foncé au vert clair. Ils sont étonnamment forts - +1 sur tous les dégâts qu'ils infligent. Ils portent des vêtements en cuir finement fabriqués et des bottes. Mesurant 1 mètre de haut, ils sont en bons termes avec la plupart des créatures de la forêt. Ils ont une durée de vie de 3000 ans.

## TRIST
by John R Gordon

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1 |
| **Armour Class:** | 10 |
| **Movement:** | 0" but can be carried |
| **Hit Dice:** | 1 hit point |
| **Treasure:** | Completely variable |
| **Attack:** | See below |
| **Alignment:** | Chaotic evil |
| **Intelligence:** | Very high |

Le trist est une créature asexuée et véritablement maligne. Elle naît à n'importe quelle source de grand mal ou de haine (un temple maléfique, le site d'un massacre, etc.). Un grand œuf de cristal transparent (0.6 x 0.8) apparaît, à l'intérieur duquel vit le trist lui-même. L'œuf est fragile et se brisera sous un coup, tuant le délicat trist à l'intérieur, qui est suspendu dans un liquide éthéré. Le trist apparaît comme une tête humanoïde ratatinée sans cou, verte, ridée, visqueuse, en mouvement et en contraction continus. Ses yeux sont froids, dépourvus de miséricorde ou de passion, et sa bouche fine est arrogante. La 'tête' est surmontée de croissances fibreuses et racinaires en mouvement constant, qui donnent au trist sa flottabilité. Ensuite, il attend d'être trouvé, se nourrissant des émanations maléfiques de son lieu de naissance. Car le trist se nourrit de haine et cesse d'exister sans elle. Ainsi, le trist est toujours... Le trist complote pour créer de la haine, dont il se nourrit. Il peut charmer jusqu'à 3 créatures (qui doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie s'ils sont à moins de 9m de lui). S'ils échouent, ils deviennent des serviteurs fanatiquement loyaux du trist tant qu'il est en vie, et le transporteront avec eux pour qu'il puisse accomplir ses actes maléfiques. Le trist communique avec quiconque s'approche à moins de  mètres de lui. Une fois que 3 créatures ont été charmées, le trist ne peut pas en contrôler d'autres jusqu'à ce qu'une ou plusieurs d'entre elles soient tuées. (Note : il est peu probable que les joueurs trouvent le trist juste après sa "naissance" et soient charmés par lui. Plus probablement, ils le trouveront au cœur d'une situation chaotique et apparemment insensée.) Le trist se déplace ensuite avec ses serviteurs fanatiques, généralement vers une ville, pour y semer et générer de la haine. Pour cela, le trist a besoin de beaucoup de ruse et d'intelligence, ainsi que de cruauté (il n'hésitera pas à faire tuer l'un de ses propres serviteurs pour en acquérir un plus important). La haine peut être générée de nombreuses manières ; en montant différentes races les unes contre les autres ; en encourageant un gouvernement oppressif et/ou une révolte ; même en jetant de l'argent dans les rues pour générer la cupidité et la haine ou en favorisant de manière injuste des individus impopulaires. Si le trist est trouvé alors que ses adeptes ne sont pas là pour le défendre, il tentera de convaincre les joueurs qu'il est un gardien d'informations bon ou neutre et inoffensif. Note : si des joueurs maléfiques tentent de travailler pour le trist, il se contentera de leur verser des salaires inégaux et injustes, pour générer de la haine entre eux. (Il ne ressent pas le besoin de serviteurs autres que ses propres fanatiques charmés). Le trist est immunisé contre les sorts de sommeil, de charme et de suggestion, et possède la capacité psionique de Télépathie Illimitée. Il est immunisé contre les attaques psioniques sauf contre le Blast psionique.

## KROWKS
by Dale Hueber

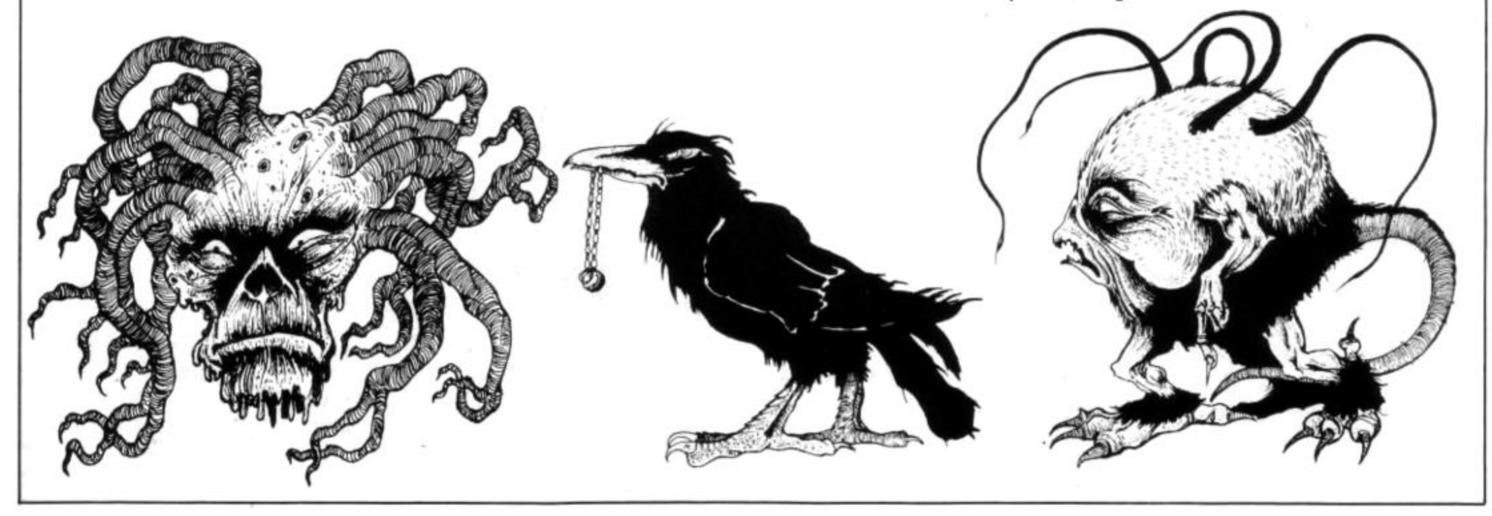
| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-12 |
| **Armour Class:** | 5 |
| **Movement:** | 3"/18" |
| **Hit Dice:** | 3d8+1 |
| **Treasure:** | I |
| **Attack:** | Two claws for 1-3 each and one bite for 1d4+1 plus special |
| **Alignment:** | Chaotic evil |
| **Intelligence:** | Low but very cunning |

Avec une envergure moyenne de 1,20 mètre et des yeux ainsi qu'un bec rouge sang, les Krowks sont des démons terrifiants ressemblant à des corbeaux noirs, originaires des Plans de l'Enfer et de l'Abysse, qui se nourrissent de la douleur et du tourment des âmes qui s'y trouvent. Ils sont parfois envoyés par les Seigneurs et Princes du Mal pour aider les leurs sur le Plan Matériel Primaire ou comme familiers de puissants utilisateurs de magie et illusionnistes. Leur apparition est considérée comme un présage du pire genre. Ils ont une résistance à la magie de 20 % et possèdent les pouvoirs suivants, un par tour, à volonté : *obscurité* dans un rayon de 1.50m peur (comme avec une baguette), *détection de l'invisible, détection des illusions, et détection du bien*. Ils peuvent se *téléporter* une fois par jour et *maudire* leurs victimes une fois par jour avec leur cri démoniaque. Leur morsure draine un point de force en plus des dommages normaux. Ils ont une avidité avide pour les objets brillants et aiment le goût des yeux sanglants.

## GROMIT
By John Smart

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-20 |
| **Armour Class:** | 5 minimum |
| **Movement:** | 7" |
| **Hit Dice:** | 3d8 |
| **Treasure:** | Nil |
| **Attack:** | Bite for 1-3, 2 claws for 1d4 each, 2 feet for 1-3 each, tail lash for 1-2 and 4 stings for 1hp each |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Low |

Les Gromits sont de petites créatures robustes et rondes, mesurant généralement environ 1 mètre de haut. Elles sont assez adroites et agiles grâce à leurs trois jambes (dextérité de 12 + 1d6), ce qui leur confère des bonus de dextérité sur leur classe d'armure. En raison de leur forme globulaire et de leur troisième jambe, il est plutôt difficile de les prendre à revers ou de les attaquer par l'arrière, sauf si elles sont encerclées. Leur corps est de couleur brun foncé, s'éclaircissant au niveau des appendices. Leurs antennes sont presque noires. Le gromit attaque avec son bec pour infliger 1-3 points de dégâts, ses 2 griffes pour 1d4 chacune. Il peut également utiliser deux de ses trois pieds par tour de mêlée, infligeant 1-3 points de dégâts chacun, et une queue fouettante qui inflige 1-2 points de dégâts. De plus, il a également des antennes filiformes sortant du haut de sa tête/corps, dont il utilisera 1d4 pour attaquer chaque tour de mêlée, infligeant un 'piqûre' de 1 point de dégât chacune.



*Fiend Factory is a regular AD&D/ D&D department for readers' monsters edited by Albie Fiore. This issue, the RuneQuest demons from White Dwarf 44-46 converted for AD&D.*

# Dungeoneering with Demons

## by Liz Fletcher

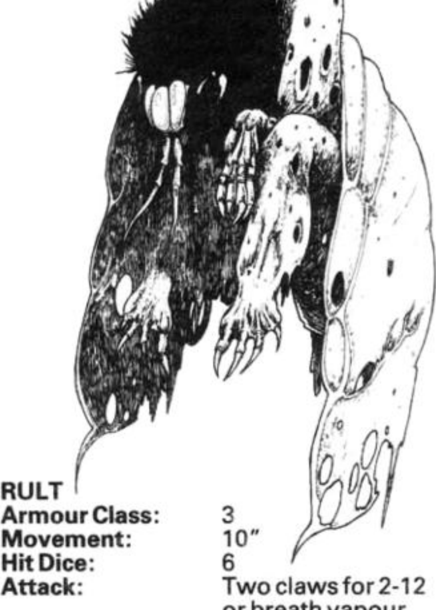
**Les démons de RuneQuest dans la série "Dealing with Demons" (WD44-46) se sont avérés très populaires. Liz Fletcher a traduit les statistiques pour permettre aux utilisateurs de magie de haut niveau et aux démonistes dans l'univers AD&D d'invoquer certaines de ces créatures. Ainsi, désormais, tout le monde peut se mettre à l'invocation ! Les Maîtres du Donjon devront toutefois se référer d'abord à la série "Dealing With Demons" pour avoir une idée générale. Les démonistes peuvent invoquer ces créatures en utilisant le sortilège d'évocation de démon ou être possédés par un démon en utilisant le sort de possession. Les deux peuvent être trouvés dans le Coffre auTrésor de cette édition.**



### SRAIM

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 7 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 3+1 |
| **Attack:** | One bite for 1-8, spit venom for 2-5 |
| **Magic Resistance:** | Standard |
| **Intelligence:** | Average |
| **Alignment:** | Chaotic evil |
| **Size:** | M |

**Le sraim voudra une potion magique en échange de ses services.**



### RULT

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 3 |
| **Movement:** | 10" |
| **Hit Dice:** | 6 |
| **Attack:** | Two claws for 2-12 or breath vapour (1-3 not healable with magic) |
| **Magic Resistance:** | Standard |
| **Intelligence:** | Average |
| **Alignment:** | Neutral evil |
| **Size:** | M |

**Si vous portez un talisman de racine de mandragore, alors le Rult a un malus de -2 sur ses jets de sauvegarde contre tous les sorts de charme ou d'immobilisation que vous lui lancez.**

### GREMLIN

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 9 |
| **Movement:** | 10" |
| **Hit Dice:** | 1 |
| **Attack:** | One dagger for 1-4 |
| **Magic Resistance:** | Standard |
| **Intelligence:** | Average |
| **Alignment:** | Chaotic neutral |
| **Size:** | S |

**Les gremlins se cachent dans les ombres comme un voleur de niveau 7. À cause de leur pouvoir de malchance, tout personnage à moins de 9 mètres d'eux subit une pénalité de 1 à 3 sur les jets de sauvegarde, les jets pour toucher, etc. Le joueur ne devrait pas savoir qu'il subit cette pénalité - il devrait s'en rendre compte au vu de la malchance que son personnage rencontre.**



### B'KRATH

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 2 |
| **Movement:** | 18" |
| **Hit Dice:** | 9 |
| **Attack:** | Two claws for 3-12 each |
| **Magic Resistance:** | Standard |
| **Intelligence:** | Average |
| **Alignment:** | Neutral evil |
| **Size:** | M |

**Le b'krath peut se cacher dans les ombres comme un voleur de niveau 11. À la lumière vive, la classe d'armure de la créature passe à CA4. Un b'krath a un bonus de +3 lorsqu'il attaque grâce à sa grande dextérité. Les b'krath possèdent une excellente infravision et d'autres sens très développés — ils ne sont surpris qu'une fois sur six et arrivent eux-mêmes à surprendre un groupe une fois sur quatre.**

### STORM DEMON

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 9 |
| **Movement:** | 18"/20" |
| **Hit Dice:** | 7 |
| **Attack:** | One grapple for 2-16, four dice *lightning bolt* |
| **Magic Resistance:** | See description |
| **Intelligence:** | Average |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Size:** | L |

**Comme les géants des tempêtes, ces êtres ne sont pas blessés par les attaques électriques de quelque sorte que ce soit, et un attaquant subit des dommages de 1 à 4 si une arme métallique est utilisée.**







### STALKER

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 4 |
| **Movement:** | 18" |
| **Hit Dice:** | 11 |
| **Attack:** | One, talons for 1-12, Str drain; energy bolt for 2-20 every five rounds |
| **Magic Resistance:** | Standard |
| **Intelligence:** | Exceptional |
| **Alignment:** | Lawful evil |
| **Size:** | M |

**Les traqueurs peuvent se Déplacer Silencieusement, Se Cacher dans l'Ombre et Entendre le Bruit comme un voleur de niveau 12. Ils peuvent Poignarder dans le dos et, éventuellement, les Maîtres du Donjon peuvent leur permettre d'utiliser la Table d'Assassinat. Un traqueur demandera un anneau magique ou une arme en paiement. Comme les Runes ne sont pas prédominantes dans AD&D, le sifflet en argent qui protège contre le traqueur devrait plutôt être fait d'argent qui a été chauffé par un élémentaire de feu [W/D45] puis refroidi par un élémentaire d'air. Les traqueurs ont une infravision et une vision véritable. Ces démons surprennent un adversaire sur un résultat de 1 à 5 sur un d6 et ne peuvent pas être surpris eux-mêmes. L'affaiblissement de la force est le même que pour l'ombre [MM].**

### PORPHYR

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 8 |
| **Movement:** | 12"/18" |
| **Hit Dice:** | 8+3 |
| **Attack:** | One bite for 6-11 and energy drain |
| **Magic Resistance:** | As vampire |
| **Intelligence:** | Exceptional |
| **Alignment:** | Chaotic evil |
| **Size:** | M |

**Les porphyres (ci-dessous, à gauche) sont traités comme les vampires normaux dans AD&D (peut-être avec certaines des modifications préconisées dans *"Bloodsuckers", WD37*). Le porphyre voudra que l'utilisateur de magie lui remette son familier (ou qu'un démoniste lui donne un peu de son propre sang) à ses tendres mercis avant qu'il ne le serve. Ils ne peuvent être frappés que par des armes de +1 ou mieux.**



### AMORPH

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 9 (7 v crushing weapons) |
| **Movement:** | 8"/12" |
| **Hit Dice:** | 5+3 |
| **Attack:** | One appendage for 2-12 |
| **Magic Resistance:** | Standard |
| **Intelligence:** | Average |
| **Alignment:** | Neutral evil |
| **Size:** | L |

**Vous payez les services de l'amorphe avec une bouteille de vase verte. Bonne chance pour la collecter et la stocker !**

### PAZUZU

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | 8 |
| **Movement:** | 12"/18" |
| **Hit Dice:** | 4+3 |
| **Attack:** | Weapon for 1-8, flame breath 1-8 |
| **Magic Resistance:** | 10% |
| **Intelligence:** | Average |
| **Alignment:** | Lawful evil |
| **Size:** | M |

**Pazuzu (ci-dessous, à droite) peut lancer le sort d'illusionniste de changement d'apparence à volonté. Dans la mythologie du Moyen-Orient, ils utilisaient des illusions voluptueuses pour attirer les voyageurs du désert loin des oasis vers leur perte.**

### DEMON WOLF

**L'Europe du Nord possède de nombreux contes populaires sur des loups ou des chiens démoniaques ou féeriques, souvent connus sous le nom de Barguests ou Padfoots. Habituellement, ils sont noirs ou vert foncé avec des yeux lumineux et sont associés à des actes violents. Par exemple, un Barguest pourrait hanter les couloirs d'un château où un massacre atroce aurait eu lieu. Utilisez les statistiques du chien de l'enfer du MM pour ce démon.**

### INCUBUS/SUCCUBUS

**Les noms de ces démons sont dérivés des mots latins signifiant « se coucher sur » et « se coucher sous ». Le succube du MM pourrait être utilisé, mais une sorte de doppelgänger avec la capacité de drainage de la Sagesse d'une lamia est préférable. Des enfants déformés ou fous étaient supposément le résultat de la visite d'un incubus à une femme pendant son sommeil.**

### NIGHTMARE

**La version du MM peut être utilisée directement, mais *"Dealing With Demons, Partie 2 [WD45]"* semble suggérer qu'elle n'est pas invoquée principalement pour le combat, cependant.**

**Si vous voulez négocier avec un Seigneur Démon de Questworld, vous devrez offrir au moins 5000 pièces d'or. Pour obtenir un souhait Mineur, vous devrez offrir un ou plusieurs points de vie de manière permanente. Pour un Souhait majeur, vous donnez des points de vie temporaires (thp) au démon et lui promettez de 2 à 8 niveaux d'expérience à votre mort. Vous perdez les niveaux d'expérience même si vous êtes immédiatement ressuscité, et il y a également 3% de chances que le Seigneur Démon apparaisse à tout moment lorsque vous êtes réduit à 4 points de vie ou moins. Le *WD46* détaille les Seigneurs Démons, y compris leurs Dons. Seules les statistiques pour Akresh sont données ici, car il pourrait simplement apparaître dans Les Sables Solitaires et Plats. Les Maîtres du Donjon devraient trouver facile de convertir les autres selon leurs besoins.**

### AKRESH

Spirit of Thunder in the Mountains, Demon of Invincibility

| | |
|---|---|
| **Armour Class:** | -2 |
| **Movement:** | 15" |
| **Hit Points:** | 215 |
| **No of Attacks:** | 1 |
| **Damage/Attack:** | 8-64 |
| **Special Attacks:** | Radiates *fear*, 6" radius |
| **Special Defences:** | +3 or better weapon to hit; immune to attacks by beings of less than four hit dice |
| **Magic Resistance:** | 90% |
| **Size:** | L (30 to 80 feet tall) |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Fighter:** | 17th level |
| **Cleric:** | 17th level |

**Le Grand Don d'Akresh est le pouvoir d'indomptabilité. Le personnage utilisant ce pouvoir peut ignorer toutes les attaques de créatures ayant 1 ou 2 dés de vie/niveaux ; sa Force passe à 18(00) ; il obtient un bonus de classe d'armure de -2 ; ses points de vie sont multipliés par 1,5, et 2 points sont soustraits de chaque coup qu'il reçoit. Les coups reçus sont répartis proportionnellement entre les points de vie personnels du personnage et les points supplémentaires accordés par l'indomptabilité — donc si Ezmerelda, avec 14 pv, utilise ce pouvoir puis subit 6 points de dégâts dans un combat, elle sera réduite à 10 pv lorsque le pouvoir cessera. L'indomptabilité dure 20 rounds et peut être utilisée de 1 à 4 fois par jour. Les Dons Mineur : Pour 1pv, Akresh peut donner à n'importe quel personnage (utilisateur de magie ou non) une utilisation de bouclier par jour. Pour 2pv, vous obtenez un bouclier de +7 que vous seul pouvez utiliser — ou un autre +1 ajouté à votre propre bouclier magique ; pour 3pv, Akresh utilisera ses capacités magiques en votre nom.**

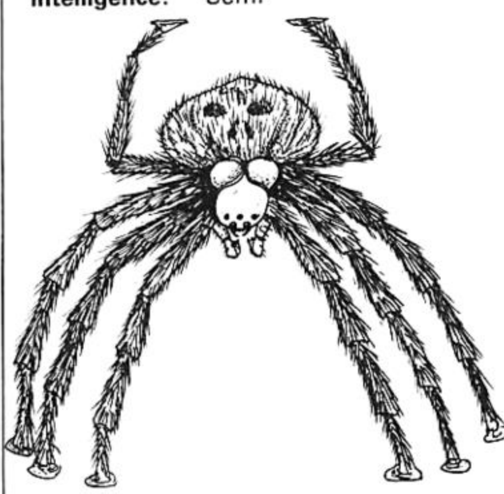
**Et voilà. Il n'y a aucune garantie que toutes ces adaptations soient les équivalents exacts des originaux de RuneQuest de Dave Morris, mais les joueurs de AD&D devraient y trouver beaucoup de plaisir. Rappelez-vous que tout article dans White Dwarf, quel que soit le système de jeu pour lequel il est écrit, pourrait fournir de bonnes idées pour votre propre campagne si vous êtes prêt à y mettre un peu de travail pour les adapter !**

*Fiend Factory is a regular AD&D/D&D department for readers' monsters edited by Albie Fiore. This issue, some creepy-crawlies from the ...*

# Insect World

## SKULLCATCHER
by Roger E Moore

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 2-8 |
| **Armour Class:** | 6 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 1d8 |
| **Treasure:** | See below |
| **Attack:** | Bite for 1d4+1 plus special |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Semi- |



Les Skullcatchers sont un type d'araignée chasseuse, qui renonce aux toiles pour attaquer directement leur proie. Elles sont de couleur gris foncé avec des taches noires sur le corps de 25 cm de large. Leurs pattes de 50 cm se terminent par de petits coussinets adhésifs qui leur permettent de grimper sur n'importe quelle surface, sauf la plus glissante, sans échec et de marcher sur les plafonds. Elles sont complètement silencieuses et ont une infravision de 18 mètres. Dans les donjons et les grottes aux environs sombres, elles surprennent leur proie (même si elles se déplacent rapidement) sur un 1-5 sur 1d6. Lorsqu'elles attaquent, elles se déplacent sur le plafond de manière à être directement au-dessus de leur proie. Tombant du plafond, elles se retournent rapidement en l'air et attrapent la tête de la victime avec leurs pieds rembourrés, roulant pour toucher comme un monstre à 6 dés pour réussir. Cette première attaque ne cause aucun dommage. La classe d'armure (AC) des têtes humaines, demi-humaines et humanoïdes varie en fonction du type de protection portée :

Portant un Grand Heaume : AC1
Portant un Petit Casque : AC5
Portant une Coiffe en Cuir : AC8
Portant un Chapeau en Tissu/Feutre : AC9
Tête nue : AC10

Aucun bonus de dextérité ou de bouclier (à moins qu'il ne soit tenu au-dessus de la tête) n'est pris en compte. Si le casque fait partie d'une armure magique complète, l'armure de cette dernière est prise en compte.

Le bonus est ajouté à la valeur de base ci-dessus (par exemple, le casque d'une armure +2 aurait une CA-1). Les bonus pour les bracelets protecteurs, anneaux, capes, etc., peuvent être appliqués comme d'habitude. Un bouclier tenu au-dessus de la tête offre une protection complète, dans ce cas le 'skullcatcher' atterrit sur le sol et attaquera le porteur du bouclier au tour suivant.

Une fois que la créature est tombée sur la tête d'une victime, il y a 25 % de chances que les pattes de l'araignée obscurcissent le champ de vision de la victime, les aveuglant efficacement. Au tour suivant, l'araignée tentera de mordre avec ses dents dures comme l'acier et sa salive acide, qui réduit également la CA de 1 pour chaque attaque réussie. Les casques magiques doivent résister à l'acide pour chaque morsure réussie ou devenir non magiques. Seuls les casques magiques qui échouent à ce test verront leur CA baisser. Les casques et bonnets non protecteurs (par exemple, le *Casque de Compréhension des Langues)* sont traités comme des bonnets en cuir, et doivent également résister à l'acide ou être démystifiés et réduits en CA. Les coups portés à un 'skullcatcher' attaché à la tête d'une victime ont 50 % de chances de faire la moitié des dégâts à l'araignée et à la victime. Seuls certains sorts qui affectent une seule cible (par exemple, le missile magique) élimineront l'araignée sans blesser la victime. Une victime, aveuglée ou non, peut essayer de saisir le 'skullcatcher' et de l'arracher (comme ouvrir des portes) ou essayer de le battre/le déchirer, un coup réussi faisant 1 point de dégâts plus tout bonus de force. En utilisant une arme à main, ils frappent à -2, et, s'ils réussissent, peuvent quand même subir la moitié des dégâts, comme mentionné ci-dessus. De toute évidence, la magie et les compétences de voleur/assassin sont impossibles pour les individus ainsi attaqués. Une fois arraché de sa victime, le 'skullcatcher' tombe au sol pour attaquer de manière normale. Les victimes précédentes sont susceptibles de joncher le terrain de chasse du 'skullcatcher'. Parmi les squelettes se trouvera le trésor normalement porté par de tels êtres (K pour les gobelins, M pour les gnomes, etc.) plus une chance d'obtenir des objets magiques appropriés aux personnages de niveau 1 à 4 *(utiliser le tableau DMG, p172-3)*. Habituellement, 1d6 de ces corps seront trouvés ; ils ont 40 % de chances d'être humains, 25 % demi-humains, et 35 % humanoïdes. Les corps humains et demi-humains ont 50 % de chances d'avoir été de niveau 0 avec un trésor de type J et K. Les personnages observateurs examinant les corps ont d'excellentes chances de remarquer tout casque endommagé, ainsi que le fait que le cerveau des victimes manque (la nourriture préférée des 'skullcatchers'), leur donnant ainsi un avertissement préalable.

## GIANT PRAYING MANTIS
by Peter Stewart

| | Normal | Venomous |
|---|---|---|
| **No Appearing:** | 1 | 1 |
| **Armour Class:** | 5 | 3 |
| **(und'belly:)** | (8) | (6) |
| **Movement:** | 9"/18" | 12"/24" |
| **Hit Dice:** | 5d8+5 | 8d8+8 |
| **Treasure:** | Q | Q |
| **Attack:** | Two pincers (1d12 each) bite for 1d6 | Two pincers (2d8 each); bite for 1d8; plus poison |
| **Alignment:** | Neutral | Neutral |
| **Intelligence:** | Animal | Animal |



### Giant Praying Mantis

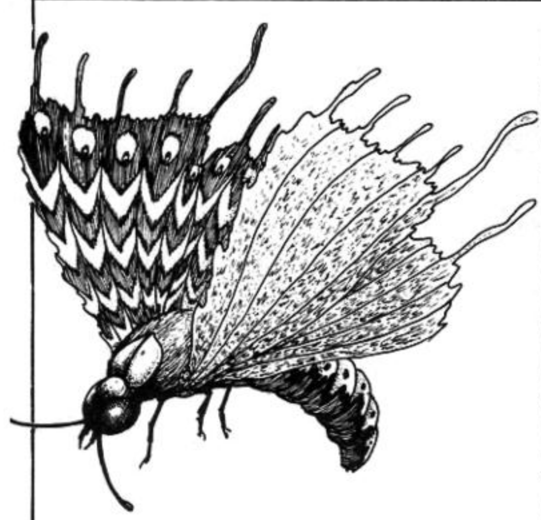
Ces rares insectes géants de 3,75 mètres de long sont très doués pour détecter les mouvements, mais moins pour distinguer les détails. En conséquence, ils ont tendance à attaquer tout ce qui bouge, quelle que soit sa taille. La mante religieuse géante attaque avec ses pinces. Si l'une d'elles touche, la victime subit 1d12 points de dégâts et est saisie. La seconde pince frappera et saisira automatiquement lors de sa prochaine attaque. Une fois saisie, la victime subit 1d12 points de dégâts (les deux pinces combinées) par tour et sera soulevée jusqu'à la bouche de l'insecte qui attaquera avec un bonus de +4 pour toucher et infligera 1d6 points de dégâts. Son ventre est particulièrement vulnérable (CA8), tout comme ses ailes (lorsqu'elles sont exposées) qui peuvent être immédiatement brûlées si elles se trouvent dans le rayon d'un sort de boule de feu ou même exposées à une flamme. La créature n'est pas blessée par cela mais devient incapable de voler. Ces insectes sont camouflés pour se fondre dans leur environnement naturel et ne peuvent être détectés que sur un jet de 1 sur un dé à 6 faces (1d6). S'ils ne sont pas détectés, la créature aura le premier coup avec ses pinces habiles. Leur classe de manœuvrabilité aérienne est D.

### Venomous Giant Praying Mantis

Cette créature très rare est encore plus grande que sa cousine, mesurant environ 5,5 mètres de long. Elle peut attaquer plusieurs adversaires à la fois : un à l'arrière, mais jusqu'à trois à l'avant en utilisant ses deux pinces et sa morsure. Les attaques arrière sont effectuées avec ses griffes arrière qui possèdent des glandes à venin. Celles-ci ne font qu'1 point de dégât, mais la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison (sauvegarder deux fois si touchée par les deux griffes). Ses pinces avant sont extrêmement fortes et tranchantes, infligeant 2d8 points de dégâts chacune et agissant comme une *Épée Acérée*, tranchant facilement chair et armure. La mante religieuse géante venimeuse n'apporte pas sa proie à sa bouche mais préfère hacher ses adversaires avec ses pinces, puis manger à son aise. Elle est comme sa cousine à tous autres égards, excepté que son ventre a une CA de 6

## DRAINWING
by Phil Masters

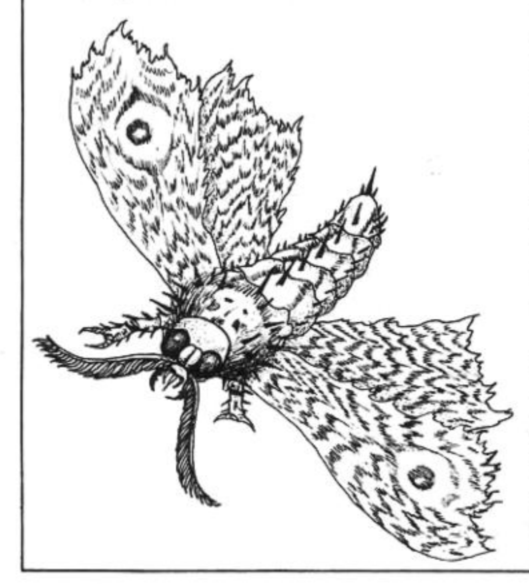
| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 5-50 |
| **Armour Class:** | 7 |
| **Movement:** | 2"/10" |
| **Hit Dice:** | 1 hit point |
| **Treasure:** | Nil |
| **Attack:** | Special |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Non- |



Ces insectes redoutés ressemblent à de grands papillons multicolores, mais se nourrissent d'énergie magique ou de forces vitales, d'où leur résistance à la magie de 50%. En fait, les projectiles magiques les nourrissent simplement, tandis que les charmes et sorts similaires ne peuvent pas affecter de telles créatures petites et sans esprit. Lorsqu'un 'drainwing' touche une créature, il se fixe simplement sur le corps de la victime et commence à drainer de l'énergie. La victime perd 10 points d'expérience par tour et 1 point de constitution et de sagesse toutes les 3 tours. Ainsi, 3 'drainwings' attachés à une victime draineraient 1 point de constitution, 1 point de sagesse et 30 points d'expérience chaque tour. Cela continue jusqu'à ce que la victime meure (zéro en constitution) ou devienne sans âme et sans inspiration (zéro en sagesse). De telles pertes sont permanentes. Les coups portés aux 'drainwings' attachés sont également considérés comme portés à leurs victimes.

## GIANT MOTH
**by Stuart Mole & Eric Wells**

**No Appearing:** 1-6
**Armour Class:** 6
**Movement:** 2″/12″
**Hit Dice:** 2d8
**Treasure:** Special
**Attack:** Sonic attack for 1d6; or 1-2 (see below)
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Animal



La coloration, les habitudes et les caractéristiques générales du papillon géant sont similaires à celles des espèces plus petites. Ils ont une envergure de 1.20m et une longueur de corps d'environ 0.45m. Leurs yeux composés sont très sensibles à la faible lumière naturelle qui peut exister, mais, autant que l'on sache, ils ne possèdent pas de vision infrarouge ou ultraviolette. Lorsqu'ils sont au sol, ils rampent en utilisant le bout de leurs ailes (en les faisant légèrement battre) avec de petits mouvements de pattes utiles puisque celles-ci ont principalement évolué pour agripper. Ils mûrissent comme les mites normales : les œufs sont pondus dans des déchets et autres. Les larves qui éclosent sont similaires aux asticots pourris (*Monster Manual*) et entrent dans une phase de chrysalide après environ 6 mois. Pendant cette phase, ils sont très vulnérables aux attaques de leurs prédateurs. Après 6 mois, le papillon géant adulte émerge pour vivre encore 1 à 2 ans. Ils sont la proie des abeilles tueuses, des guêpes géantes, des chauves -souris géantes, etc. (MM). Lors de telles attaques, le papillon géant a tendance à être défensif, essayant de repousser ses attaquants ou de quitter son repaire, où il se trouve 90 % du temps, et de les surpasser en vol avec sa classe de manœuvrabilité aérienne C. Le papillon géant attaque les sources de lumière, plutôt que les personnes ou les objets, par des vibrations ultrasonores émises par ses antennes. (Il ignorera généralement toute source non lumineuse à moins d'être attaqué.) L'attaque crée du stress à l'intérieur de la structure cellulaire, la faisant éclater et les cellules se détacher les unes des autres. Elle peut également briser le verre. L'attaque ultrasonore prend la forme d'un cône précisément dirigé, faisant des dégâts à l'individu avec la source de lumière la plus proche, avant de passer à la suivante, etc...
Bien que l'attaque elle-même ne puisse pas être entendue, le papillon émet un léger bourdonnement lorsqu'il attaque. Comme l'attaque ultrasonore cause des dommages et la mort aux humanoïdes par saignement interne, elle frappe comme contre une Classe d'Armure 10. Cependant, le papillon attaque à -4 pour toucher en raison de son motif de vol enragé et imprévisible.
Si son attaque ultrasonore ne réussit pas à détruire la source de lumière dans 4+1d4 tours de mêlée, le papillon s'envolera de son repaire, criant audiblement et causant 1 à 2 points de dégâts à tous dans un rayon de 9 mètres, altérant leur audition pendant 1d4 heures pendant lesquelles il sera pratiquement impossible pour les victimes d'écouter efficacement aux portes, etc., en raison d'un bourdonnement constant dans leurs oreilles qui s'estompe progressivement à l'expiration du temps. (Ceux qui ont une ouïe plus sensible seront affectés pendant 1d4+1 heures.) Il y a une chance de 10 % de dommages permanents à l'audition d'une victime (à la discrétion du MJ). Les antennes du papillon qui produisent l'attaque ultrasonore sont d'une substance organique semblable au diamant. Par conséquent, elles valent de 10 à 80gp (1d8) chacune en fonction de leur longueur, de leurs imperfections, etc., et sont très prisées en tant que bijoux en raison de leur flexibilité, formant des colliers et bracelets intéressants et délicats. Les papillons géants se nourrissent de tous types de moisissures ou de toute substance composée de cellules individuelles ou de créatures (par exemple moisissure jaune, gelées noires, limon gris, gelée ocre, etc.) qui peuvent être décomposées par une attaque ultrasonore. Après avoir rompu la structure cellulaire de ces créatures, ils aspirent les restes dans leur système digestif à travers une trompe extensible. Les papillons géants vivent généralement dans des grottes très sombres et humides, assez proches d'une bonne source de nourriture. Ils nichent généralement dans une zone de la grotte.

## GOLDEN BEETLE
**by Steven Quayle**

**No Appearing:** 1-2
**Armour Class:** 0
**Movement:** 9″
**Hit Dice:** 5d8+2
**Treasure:** E
**Attack:** Two claws for 1d6+2 each plus special
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Semi



Les scarabées dorés sont des prédateurs carnivores vicieux trouvés dans les tunnels souterrains où ils réagissent violemment à toute intrusion. Ils s'aventurent rarement en surface. Ces créatures semblables à des crabes, de couleur dorée, ont la masse d'un rhinocéros. En plus d'une paire de pinces, elles possèdent une paire d'extensions tubulaires, creuses et multi-crochues, ressemblant à des pinces, d'environ 1m de long. La tête est située, comme celle d'un crabe, sous la coquille dure. Une surprenante 'crinière' de poils dorés s'étend de la tête, sur le dos bombé, et presque jusqu'au sol. Cette crinière recouvre plusieurs glandes odorantes activées lorsque la crinière est soulevée, un peu comme des poils hérissés. (Cela n'est pas possible en combat rapproché.) Les glandes sécrètent une odeur narcotique légèrement parfumée. Tout être à moins de 1.50 mètre a 20 % de chances par tour d'inhaler cela. Cela agit comme le sort *sommeil* en ce qui concerne les jets de sauvegarde et les effets (dure seulement 2 tours), affectant même les elfes et les demi-elfes. Si un jet de sauvegarde est réussi, ou si le scarabée est pris au dépourvu sans temps d'utiliser son arme odorante, il attaque avec ses pinces, et non avec ses 'pinces' relativement fragiles (CA6 et prenant 1d6 points de dégâts avant de se briser si spécifiquement frappées). Une fois ses victimes endormies ou tuées, il perce des trous dans la chair de la victime pour en extraire les fluides corporels, prenant 1 tour par 5 kgs de poids corporel de la victime pour le faire. Cependant, lorsque les pinces entrent pour la première fois dans le corps de la victime, elles font un second jet de sauvegarde contre le sommeil à -4. Si réussi, elles se réveillent et peuvent facilement écarter les pinces pour s'échapper mais combattent à -3 pour toucher en raison des effets de la drogue. Dans la tanière, il y a 35 % de chances de trouver 1 femelle (3d8), et 1d6 œufs (valeur de 150gp sur le marché des drogues) nichés dans des carcasses, ou 80 % de chances de trouver 1d6 jeunes (1d8, deux pinces pour 1d4 chacune, et pas assez matures pour la production d'odeur). Cette créature est dérivée de 'The Priest Kings of Gor' de John Norman.

*Fiend Factory is a regular department for readers' monsters edited by Albie Fiore. This issue, the creatures of Julian May's* Many Coloured Land *books for* AD&D.

# CREATURES IN EXILE

**by Paul Harden**



**La série de romans frappante et originale de Julian May, 'La Saga des Exilés', concerne le destin des humains du futur qui, pour diverses raisons propres à chacun, partent volontairement en exil dans la préhistoire de la Terre via une porte temporelle. À leur arrivée, cependant, ils découvrent que l'Europe préhistorique est dominée par deux races extraterrestres, éjectées de force de leur propre planète lointaine.**



## FIRVULAG

**No Appearing:** 4-80
**Armour Class:** Varies; see below
**Movement:** 9"
**Hit Dice:** Varies; see below
**Treasure:** R, F (magic)
**Attack:** Varies; see below
**Alignment:** Chaotic neutral
**Intelligence:** Average-exceptional
**Psionic Ability:** 130-240, Attack/Defence Modes: B, D, E/F, I, J

**Les ancêtres de tous les Firvulag vivant sur le Plan Matériel Primaire étaient alliés aux rebelles Tanu d'Elysium et ont été exilés comme eux. L'alliance a toujours été instable, et les races se sont séparées peu après leur bannissement. Depuis lors, une haine amère s'est formée entre les deux races ; les Firvulag détestent l'arrogance des Tanu, tandis que les Tanu considèrent les Firvulag comme arriérés (et barbares). L'attitude des Tanu peut avoir émergé en raison de la préférence des Firvulag pour vivre dans des complexes de cavernes et de grottes, et leur comportement habituellement bruyant. Tous les Firvulag possèdent la discipline psionique de Barrière Mentale à un niveau de maîtrise de 2 à 8.**

**Ils possèdent également une variété de la discipline de l'Armement Corporel qui, en plus de fournir les pouvoirs habituels, crée une illusion monstrueuse autour du Firvulag ; chaque membre de cette race a une forme illusoire unique - les Firvulag les plus puissants assument des aspects illusoires si horrifiques que toute créature les regardant doit réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes ou être affectée comme par une *Baguette d'Effroi*. Il n'y a pas de maximum pour l'équivalent d'arme conféré par l'Armement Corporel (c'est-à-dire, jusqu'à une épée longue +4) ; la classe d'armure équivalente est calculée comme pour un voleur. Les Firvulag n'utilisent pas d'armure ou d'armes conventionnelles, bien qu'ils utilisent des haches à main et des dagues comme outils. Les Firvulag varient énormément en taille (de 1.20m à 2.70m de haut), ce qui se reflète dans leurs dés de vie variables. Pour établir les dés de vie, le niveau de maîtrise de l'Armement Corporel et la capacité de Peur, lancez un d10 :**

| | *Hit Dice* | *Mastery Level* | *Fear Ability* |
|---|---|---|---|
| 1-4 | 2 | 3-4 | no |
| 5-7 | 3 | 5-7 | yes; save at +3 |
| 8-10 | 4 | 8-10 | yes; save at +1 |

**Si un 10 est lancé, il y a 1 chance sur 6 que le Firvulag en question ait 5 dés de vie, un niveau de maîtrise de 11-12, sans modificateur pour le jet de sauvegarde contre la peur. Comme les Tanu, les Firvulag subissent le double de dégâts des armes en fer. Ils n'utilisent pas de torques, ni ne prennent d'esclaves. La forme non illusoire des Firvulag est similaire à celle d'humains trapus et puissamment bâtis. Ils parlent le commun, l'alignement et leur propre langue, et vivent environ 250 ans.**



## TANU

**No Appearing:** 2-40
**Armour Class:** Variable
**Movement:** 9"
**Hit Dice:** 3d8
**Treasure:** F
**Attack:** by weapon type; psionics
**Alignment:** Neutral (evil tendencies)
**Intelligence:** High-genius
**Psionic Ability:** 130-240; Attack/Defence Modes: B, E/F, G, H

**Tous les Tanu rencontrés sur le Plan Matériel Primaire sont les descendants d'un groupe de rebelles vaincus bannis d'Elysium par leurs parents de l'alignement neutre bon via une porte à sens unique. Ils subissent le double de dégâts des armes en fer ; parce que le fer leur est si inamical, les Tanu portent une armure en vitridur (-1 sur la classe d'armure) et utilisent des armes en vitridur (-1 pour toucher). Le vitridur est une sorte de verre très résistant. Les pouvoirs psioniques latents des Tanu sont activés par des torques en or que tous les adultes portent. Les jeunes Tanu, étant sans torques, n'ont pas de pouvoirs psioniques ni liés aux sorts. Les torques confèrent également une forme limitée de régénération (voir la section sur les torques). Les disciplines psioniques communes à tous les Tanu sont : ESP (les Tanu ne peuvent pas 'fusionner les esprits' pour augmenter la portée), Barrière Mentale (niveau de maîtrise de 2 à 8). Il existe quatre classes de Tanu, chacune possédant des pouvoirs similaires à des sorts différents. Lancez un d4 pour la classe de l'individu, ou choisissez : Coerceurs. Les pouvoirs des Coerceurs sont dérivés de la pure force de volonté exercée pour dominer les autres créatures. Tous les coerceurs possèdent la discipline psionique Domination, et le mode d'attaque psionique C (Fouet de l'Égo). Pour déterminer les pouvoirs similaires aux sorts des coerceurs et la fréquence avec laquelle ils peuvent être utilisés, lancez un d10 :**

1-2 *Command* twice/day
3-5 *Hold person* twice/day
6-7 *Fear* once/day
8-10 *Hold monster* once/day

**2. Rédacteurs. Les Rédacteurs peuvent affecter mentalement l'attitude et le bien-être d'autrui. Tous les rédacteurs possèdent la discipline psionique de Réglage Cellulaire (niveau de maîtrise de 1 à 8, comme un clerc) et le mode d'attaque psionique A (Explosion Psionique). Pour les pouvoirs similaires aux sorts, lancez un d10 :**

1-2 *Charm person* twice/day
3-6 *Suggestion* twice/day
7-8 *Charm monster* once/day
9-10 *Restoration* once/fortnight

La capacité de Restauration des Rédacteurs est uniquement efficace contre les maladies mentales.

**3. Psychokinétiques.** La psychokinésie implique la manipulation mentale de la matière. Tous les psychokinétiques possèdent une variante de la discipline psionique de Télékinésie (niveau de maîtrise de 3 à 10), où un équivalent en poids de 200 grammes peut être déplacé par niveau de maîtrise. Pour les capacités similaires aux sorts, lancez un d10 :

1-2 *Feather fall* twice/day
3-6 *Shatter* twice/day
7-9 *Fly* once/day
10 *Earthquake** once/month
* 20% chance: otherwise as 7-9.

**4. Créateurs.** Les pouvoirs des Créateurs sont liés à l'évocation mentale et à l'altération de la matière. Tous les Créateurs possèdent la discipline psionique de l'Altération de Forme et le mode psionique D (Insinuation Idéale). Pour les pouvoirs similaires aux sorts, lancez un d10 :

1-4 *Magic missile** once/day
5-6 *Improved phantasmal force* once/day
7-8 *Major creation* once/day
9-10 *Demi-shadow monsters* once/week
* at 5th level of magic use (three missiles)

Pour toutes les classes, le numéro lancé indique la possession de tous les pouvoirs acquis avec des numéros inférieurs ; par exemple, un coercer lançant un 4 possédera le sort : «*injonction*» ainsi que le sort *paralyser* une personne. Tout Tanu lançant un 10 peut également (15 % de chances) posséder des pouvoirs d'une autre classe. Sélectionnez la seconde classe au hasard, mais utilisez un d6 pour établir les pouvoirs similaires aux sorts de la seconde classe. Les coerceurs et les rédacteurs sont si étrangers dans leur approche qu'une combinaison de ces deux est impossible. Sauf indication contraire, les pouvoirs similaires aux sorts fonctionnent à l'équivalent du 12e niveau d'utilisation de la magie en ce qui concerne la durée, la zone d'effet, etc.

Les Tanu sont amateurs de confort et feront généralement leur maison au-dessus du sol ; les rencontres en dehors des établissements Tanu seront principalement avec de petits groupes tels que des parties de guerre et d'esclavage et des renégats (qui peuvent ne pas être mauvais). En raison de leur ultra-sensibilité au rayonnement de fond du Plan Matériel Primaire, la fertilité de tous les Tanu a été altérée ; ainsi, ils prennent à la fois des esclaves masculins et féminins à des fins de reproduction, car le métissage s'est avéré nettement plus fructueux que la consanguinité raciale (la progéniture est Tanu à tous égards). Cependant, les Tanu sont loin de répugner à asservir des créatures de race demi-humaine en tant que serviteurs de toutes sortes - travail, soldats, etc. - même s'ils ne peuvent se reproduire qu'avec des humains. Ainsi, un repaire de Tanu contiendra toujours un nombre d'esclaves égal à 200 % du nombre de Tanu ; 1 sur 20 de ces derniers sera un lieutenant à torque argenté (guerriers de 2e à 5e niveau). Tous les autres seront des esclaves à torque grise - 50 % de soldats de niveau 0, le reste étant des travailleurs, domestiques, etc...

Tout Tanu rencontré en dehors de leur repaire sera accompagné de deux fois leur nombre de soldats de niveau 0 ; si cela représente 10 ou plus, un lieutenant à torque argenté a 75 % de chances d'être présent. Les Tanu mesurent plus de 2,1 mètres de haut, ressemblant à des humains légèrement bâtis et de prestance royale. Ils parlent le commun, l'alignement et leur propre langue, bien qu'ils communiquent généralement par télépathie. Ils vivent environ 300 ans.



## HOWLERS

**No Appearing:** 3-60
**Armour Class:** 7
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 1+1
**Treasure:** R
**Attack:** 2 claws for 1d4 each
**Alignment:** Chaotic evil
**Intelligence:** Average (high)

Les Hurleurs sont des descendants de ceux parmi les rebelles Firvulag originaux qui ont sciemment choisi de vivre dans des cavernes riches en minerai radioactif. Au fil des siècles, cela a gravement endommagé le patrimoine génétique des résidents malheureux, si bien que tous sont maintenant terriblement déformés. Compréhensiblement, ils regrettent cette infortune et haïssent toutes les créatures intelligentes physiquement 'normales' ; les Hurleurs sont tristement célèbres pour torturer et mutiler leurs captifs...

Bien qu'ils aient perdu la plupart de leurs capacités liées à la psionique, les Hurleurs sont capables d'adopter une forme humanoïde illusoire pour cacher leur déformation ; ainsi, ils seront souvent rencontrés sous l'apparence de Firvulag normaux, mesurant entre 1,2 et 1,5 mètres de haut. Ils peuvent aussi adopter l'apparence illusoire de tout humanoïde qu'ils voient entre 0,6 et 1,5 mètre de haut avec une précision de 90 %, et utiliseront ce pouvoir comme le fait un doppleganger.

Lorsqu'ils sont tués, les Hurleurs reprennent leur forme naturelle, gravement déformée et mesurant entre 0,6 et 0,9 mètre de haut. Les Hurleurs subissent le double de dégâts des armes en fer. Ils tiennent leur nom des lamentations plaintives qu'ils émettent lors des rassemblements communautaires. Les Hurleurs parlent le commun, l'alignement, et un dialecte du Firvulag qui est compréhensible pour les locuteurs Firvulag. Ils vivent environ 100 ans.

## The Torcs

Il existe trois types de torque : or, argent, et gris (étain) dans un ordre décroissant de puissance. Les torques en or et en argent sont fabriqués (par les Tanu) en nombre très limité ; presque la seule manière de les obtenir est de les prendre à leurs porteurs. Les torques gris sont beaucoup plus courants : la plupart des établissements Tanu auront une petite réserve de rechange, et les esclavagistes Tanu porteront invariablement 2 à 3 torques gris chacun lorsqu'ils sont engagés dans des expéditions d'esclavage. Lorsqu'ils sont fermés autour du cou, un 'verrou' magique sécurise tous les types de torque ; ainsi, ils ne peuvent être retirés intacts que par des moyens magiques — sort de déverrouillage, dissipation de la magie, souhait mineur, ou souhait majeur — ou par décapitation. Le 'verrou' sur les torques gris et argent est annulé chaque fois qu'un torque de type plus puissant est fermé autour d'un cou déjà équipé d'un torque.

Un torque inférieur peut être retiré intact, et le porteur n'est pas sujet aux pénalités de retrait décrites ci-dessous. Dans le cas des torques, la magie de dissipation agit exactement comme un sort de déverrouillage.Les torques en or et en argent permettent une communication télépathique avec tous les autres porteurs de torque dans un rayon de 27 mètres. Les porteurs de torque gris ne peuvent que recevoir cette communication, mais ne peuvent pas l'envoyer. Les Tanu (et seulement les Tanu) peuvent utiliser leurs torques en or pour projeter mentalement une douleur atroce ou un plaisir extatique à leurs esclaves à torque gris comme punition et récompense ; ainsi, le taux de moral de base des esclaves des Tanu est le suivant :

Tanu dans un rayon de 27 mètres — 90 %
Lieutenant à torque argent fidèle au Tanu dans un rayon de 27 mètres — 60 %
aucun des deux ci-dessus dans un rayon de 27 mètres — 30 %

Les lieutenants à torque argent ont un taux de 80 % en tout temps — les Tanu choisissent soigneusement leurs subordonnés et les récompensent bien. Tout personnage assez malheureux pour être en présence des Tanu tout en portant un torque gris peut être sujet à une projection de douleur, et dans ce cas, sera incapable d'agir pendant un tour ; un jet de sauvegarde contre la magie doit être tenté à chaque tour par la suite, et tant qu'il n'est pas réussi, le personnage ne peut pas attaquer les Tanu ou leurs esclaves/lieutenants. Cette restriction est annulée si le personnage est physiquement attaqué. Un Tanu ne peut projeter de la douleur que sur une créature par tour.

**1.Torques en or.** Tout personnage avec des scores d'intelligence, de sagesse ou de charisme supérieurs à 15 qui place un torque en or autour de son cou est, s'il n'est pas déjà doté de pouvoirs psioniques, en droit de faire un second jet pour déterminer la présence ou l'absence de pouvoirs psioniques, mais avec un bonus de 10 % aux dés. Les torques en or confèrent également une forme limitée de régénération : dès que les points de vie du porteur tombent en dessous de un, le torque régénérera 1 point de vie par tour jusqu'à ce que zéro soit atteint, puis 12 points de vie supplémentaires, à ce moment le porteur sera réceptif à la magie curative et au regain normal de points de vie, bien qu'incapable d'agir autrement que par communication télépathique. À la restauration du premier point de vie complet au-dessus de zéro, les 2 points de vie supplémentaires sont perdus. Si les points de vie du porteur tombent en dessous de -6, cependant, il est mort. Une fois fermé autour du cou, la magie du torque se mêle irrévocablement à la force vitale du porteur, et le retrait du torque tuera instantanément le porteur.

**2.Torques en argent.** Ceux-ci sont accordés par les Tanu à tous leurs lieutenants non Tanu (les Tanu ne promeuvent que des guerriers en tant que lieutenants) ; comme les torques en or, les torques en argent permettent un jet de dés supplémentaire pour les dotations psioniques avec un bonus de 10 %, mais si réussi, le porteur ne peut avoir qu'une discipline mineure et aucune majeure. Les torques en argent ont des pouvoirs régénératifs similaires à ceux des torques en or, sauf que le porteur mourra si les points de vie tombent en dessous de -3. Si un torque en argent est retiré, le porteur tombera inconscient pendant 6 tours et perdra 1 point d'intelligence.

**3.Torques gris.** Tout personnage plaçant un torque gris autour de son cou (ou en ayant un forcé sur lui) devient immédiatement équivalent à un niveau 0, bien que les points de vie soient conservés ; le lancement de sorts et toutes les autres capacités liées au niveau sont perdus. Le retrait du torque restaurera toutes les capacités perdues, mais 1 point de constitution sera perdu.

*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters for D&D/AD&D edited by Albie Fiore. This issue a special selection of low level creatures.*

# CLOSE ENCOUNTERS OF THE FIRST KIND



## SPIDER DRAGON
**by Ian Livingstone**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1 |
| **Armour Class:** | 3 |
| **Movement:** | 12"/24" |
| **Hit Dice:** | 4d8+4 |
| **Treasure:** | H |
| **Attack:** | Two claws for 1d4 each, bite for 2d6, plus breath weapon |
| **Alignment:** | Chaotic evil |
| **Intelligence:** | High |

**Le petit dragon araignée (environ 60 cm) se trouve généralement dans les sous-bois denses. Ils ont une capacité semblable à celle d'un caméléon à se fondre dans leur environnement. Ainsi, ils ne seront remarqués que 5 % du temps à une distance de plus de 1,8 mètre et seulement 20 % du temps lorsqu'on est plus proche. Ils ne sont jamais surpris. Les dragons araignées sont des mangeurs d'hommes et trouvent la chair humaine délicieuse. Malgré cela, Malgré leur taille, ils mangent des membres entiers, distendant leurs mâchoires et leur gosier comme un serpent. Le processus de digestion prend deux jours pendant lesquels ils sont incapables de voler et ne peuvent combattre qu'avec leur arme de souffle - de l'acide, qu'ils peuvent cracher dans un jet de 6 cm de large sur une portée de 1,8 mètres en ligne droite pour des dégâts de 2d8. Ils ne peuvent pas parler mais sont capables de lancer « *Terreur* » comme moyen de défense pendant la période de digestion. Leur goût pour les trésors est le même que la plupart des dragons, mais ils mangeront toutes les gemmes qu'ils trouvent, croyant qu'elles ont de grands pouvoirs régénératifs. L'estomac d'un dragon araignée contiendra toujours 1 à 6 gemmes.**

***Commentaire*** **: Cette créature est un peu trop difficile pour des personnages de 1er niveau. Elle devrait être rencontrée au point culminant d'une aventure ou dans une situation où le groupe a une avenue claire de fuite.**

## WHIPPERSNAPPER
**by Phil Masters**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 5-40 |
| **Armour Class:** | 6 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 1d8+3 |
| **Treasure:** | C |
| **Attack:** | Two lashes for 1-4 each, bite for 2d6 |
| **Alignment:** | Chaotic evil |
| **Intelligence:** | Semi- |

**Les Chahuteurs sont des prédateurs vicieux et rusés qui habitent les zones de jungle. Ces créatures rapides, agiles et désagréables vivent environ 30 ans et mesurent 1,2 mètre de haut. Ils ressemblent à un croisement entre un gobelin déformé et un gibbon sans poil, mais avec deux particularités : leurs mâchoires larges, longues et puissantes pleines de dents aiguilles ; et leurs longs tentacules fouettants qu'ils ont à la place des bras. Si nécessaire, ils peuvent attaquer jusqu'à trois adversaires à la fois.**

**Ils réussissent les jets de sauvegarde comme un voleur de 10ème niveau en raison de leur agilité. Ces bêtes attaqueront toute race humanoïde à vue à l'exception des gobelins et des hobgobelins qui les regardent néanmoins avec une appréhension justifiée. L'espèce ne peut pas parler, bien que leurs cris saccadés semblent représenter une forme limitée de communication.**

**Une version plus grande et plus robuste est dite infester L'Abysse, en servitude partielle au prince démon Demogorgon.**



## MARSH-WIGGLE
**by Fred Lee Cain**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-4 |
| **Armour Class:** | 7-8 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 1-7d8 |
| **Treasure:** | J,K,L,M,N |
| **Attack:** | By weapon type |
| **Alignment:** | Lawful good (neutral tendencies) |
| **Intelligence:** | Average to very |
| **Psionic Ability:** | See below |

**Ces humanoïdes rares sont grands (en moyenne 1,98 mètre) et extrêmement maigres avec une espérance de vie moyenne de 80 ans. Ils ont des traits émaciés, quelque peu laids ; un long nez pointu et un menton, de grandes oreilles et de longs cheveux verts-grisâtres et flasques - semblables à de minuscules roseaux plats. Leurs grands pieds palmés ressemblent à ceux d'un canard et...**

cornés sont de couleur brun boueux. Ils habitent dans des marécages ou des zones marécageuses abondantes en joncs, quenouilles, roseaux et arbres bas et rabougris où leur vêtement terne, filé à la main, de couleur terre (jaune/vert terne au printemps), ajouté à leur apparence naturelle, les rend presque invisibles. Ils sont immobiles et silencieux (comme les demi-hommes, les marécageux sont effectivement invisibles partout où il y a de la végétation et surprennent sur un jet de 1-4 sur un dé à 6 faces). Leur expression habituelle est celle d'une mélancolie tranquillement résignée et fataliste, car peu d'êtres ont une vision de la vie plus sombre. Les marécageux tendent (au moins extérieurement) à un pessimisme douloureusement désolé — non pas avec des plaintes ou des gémissements, mais avec une acceptation philosophiquement morose : 'Cela ne sert à rien de s'inquiéter ; de toute façon, rien ne va bien se passer !'. (Certaines autres races trouvent cela légèrement amusant.) Malgré cela, les marécageux ne sont ni lâches ni abandonneurs. En fait, cette attitude peut être plus une préparation au cas où quelque chose irait mal. Ils ne sont peut-être pas aussi sincèrement moroses qu'ils le laissent paraître, car ils ne sont pas enclins au désespoir, même lorsque les choses se compliquent. Cette résolution tranquillement fataliste et indomptable est couplée à une décence douce et à une nature accommodante. Ils ne sont ni inhospitaliers ni indifférents à l'injustice ou aux difficultés des autres. En tant que personnes généralement 'bonnes', ils peuvent être charitables, courtois, serviables et courageux. Race solitaire, ils vivent dans des tentes en écorce, en joncs ou en peaux tannées ; soit seuls (50 %) soit en unité familiale - un couple marié avec 1 à 3 enfants. Parfois, un clan entier est dispersé sur une vaste zone. Ils ont 80 % de chances d'être rencontrés dans leur établissement. Appréciant leur intimité, ils vivent tranquillement, pêchant, chassant au filet, chassant et cultivant un peu. Leurs métiers et compétences sont rustiques et simples mais de bonne qualité fonctionnelle. Dans les zones fortement 'habitées', il y a 2 % de chances de trouver un marécageux compétent dans le travail du cuivre, de l'étain et du fer, mais généralement ils font du troc pour les métaux.

Ils échangent des biens avec les elfes, les gnomes ou les humains car ils peuvent parler l'elfique, le gnomique et la langue commune. Ils parlent également leur propre langue, le halfelin, leur langue d'alignement et parfois (50 %) le nain et (30 %) l'orc. Bien qu'ils restent principalement entre eux, lors d'occasions saisonnières (ou en cas d'urgence), les chefs de clan se réuniront pour un 'conseil des chefs' dans une grande salle en clayonnage à l'intérieur de l'un des 'refuges' entourés de palissades en rondins, dispersés çà et là autour des marécages insulaires isolés.

Les marécageux sont extrêmement réticents à quitter leur vie tranquille, paisible et sans événements pour partir à l'aventure. A l'occasion rare où Lorsqu'un marécageux part à l'aventure, les autres marécageux le considèrent comme 'étrange' et 'trop plein d'entrain'. Lorsqu'ils partent en quêtes de longue durée, ils se présentent généralement comme illusionnistes (25 %), guerriers (20 %), ou rangers (30 %). Les guerriers, lorsqu'ils sont armurés, ont tendance à utiliser du cuir, du rembourré ou du clouté, ou de la cotte de mailles. Ils peuvent atteindre le 4ème niveau, ou le 7ème en tant que rangers. Au combat, ils comptent principalement sur la fronde, la lance, l'arc (long) et le trident ; mais 20 % utilisent une masse ou un fléau et 30 % une épée longue (tous avec un bouclier rond à l'occasion). En tant qu'illusionnistes, ils peuvent atteindre le 6ème niveau. Les magiciens et les voleurs sont très rares (n'atteignant que le 2ème niveau). Ils ne sont jamais connus comme assassins ; et ont seulement 5 % de chances d'être un clerc (ils peuvent être chamans ou druides jusqu'au 4ème niveau). Leur résistance naturelle au poison et à la magie leur permet de réussir des jets de sauvegarde comme s'ils étaient quatre niveaux plus élevés. Ils peuvent également générer une barrière mentale pour résister à toute tentative d'attaque psionique ou de domination.

## GREY DOMINATORS
### by Phil Masters

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | See below |
| **Armour Class:** | Varies |
| **Movement:** | 9" (Guards: as by monk level) |
| **Hit Dice:** | Masters: 3d8; Guards: as by monk level; Servitors: 1d10 |
| **Treasure:** | B |
| **Attack:** | By weapon type |
| **Alignment:** | Lawful evil |
| **Intelligence:** | Masters: High; Guards: Average; Servitors: Low |

Les dominateurs gris sont une race d'hommes maléfiques, distingués par la teinte grisâtre de leur peau pâle. Leurs origines sont mystérieuses : ils habitent prétendument sur une île arctique inhospitalière, mais elle n'a jamais été trouvée et aucun dominateur gris n'a jamais révélé son emplacement, s'il existe réellement. En fait, ils sont remarqués pour leur maîtrise de soi et leur résilience psychique: menaces, magie, torture ou psioniques ne peuvent pas leur arracher d'informations et des tentatives prolongées pour briser cette réserve déclenchent quelque chose chez ces êtres qui les amène à mourir.

Ce qui est connu d'eux est ce que d'autres ont observé. Leur philosophie semble être celle de la force et du détachement, avec une croyance qu'eux seuls sont aptes à gouverner les hommes. Leur société stricte et hiérarchique permet peu de communication superflue entre les trois classes. Seuls les hommes ont jamais été vus - leurs femmes sont supposées être maintenues en servage, ou même comme des animaux, dans leur patrie. Leur objectif de conquête est limité par leur nombre restreint. Ils ont développé des techniques raffinées de torture et de contrôle mental pour surmonter cela. Leurs activités ne seront jamais perceptibles en tant que telles - ces créatures sournoises prennent le contrôle des communautés en dominant les dirigeants et les figures clés, puis en manipulant les autres par la peur. Ces techniques fonctionnent tout aussi bien sur les orcs, les gobelins et autres, qu'elles ne le font sur les humains ; mais le but ultime des dominateurs gris est de gouverner toutes les races. Il y a trois classes de dominateurs gris : les Serviteurs sont les travailleurs manuels : des individus robustes avec une formation basique aux armes (comme des guerriers de 1er niveau). Leur fonction principale, Cependant, leur travail principal est manuel. Chaque serviteur possède une compétence manuelle (pêche, forge, menuiserie, etc.) et une ignorance totale des autres domaines. Les Gardiens sont les spécialistes du combat, des moines entraînés de niveau 4 à 6 (d3+3) avec l'armement approprié (généralement une hache à deux mains et une arbalète). Les Maîtres gouvernent les autres. Chacun porte habituellement une cotte de mailles, un petit bouclier et une masse légère, combattant et sauvant comme un clerc de 6ème niveau (malgré leurs 3 dés de vie), mais leurs pouvoirs résident dans d'autres domaines. Chacun porte un ensemble de menottes en fer argenté léger, non magiques et sans caractéristiques particulières, si ce n'est une chaîne en fer traînante. Si un autre être que le maître porte ces menottes, et qu'un maître tient la chaîne, ce dernier peut induire des niveaux de douleur intolérables chez le porteur, l'incapacitant aussi longtemps que le maître le choisit et pendant 1 à 3 tours ensuite. Un maître peut contrôler simultanément deux ensembles de menottes (mais pas plus). Les maîtres sont immunisés contre toutes formes d'attaque psionique, y compris les disciplines, et peuvent renvoyer une à une sur l'utilisateur. Le grand pouvoir de ces êtres nécessite cependant plus de temps. En utilisant leurs menottes, ils peuvent 'laver le cerveau' de tout être mortel. Après deux jours de travail, la victime commence à perdre 1 à 2 points de sagesse par jour. Une fois qu'elle tombe à 2 ou moins, la victime suivra automatiquement tout commandement d'un maître, même si charmée par un autre être. Si le processus est interrompu avant cela, la victime récupère la sagesse à un taux de 1 point par semaine, ou en recevant un sort de levée de malédiction lancé par un autre. Ceux complètement dominés ne peuvent être restaurés à la normalité que par le lancement de sorts de guérison, levée de malédiction et dissipation du mal sur des tours successifs, ou par une forme de souhait. Lorsque des dominateurs gris sont rencontrés, lancez un dé à 20 faces pour découvrir la nature du groupe : 1-3 indique 2 à 4 gardiens en mission mineure ; 4-10, une bande errante cherchant des esclaves jetables, avec 1 à 2 maîtres, 3 à 6 gardiens, et 5 à 10 serviteurs en armure de cuir,



avec des gourdins ; 11-17, un groupe puissant en mission spécifique, avec 2 à 4 maîtres, 75 % de chances de 1 à 4 gardiens, et 25 % de chances de 1 à 8 serviteurs équipés comme ci-dessus ; 18-19, un groupe en voyage vers ou depuis une base secrète avec 75 % de chances de 1 à 2 maîtres, 1 à 4 gardiens, et 90 % de chances de 2 à 7 serviteurs, non armurés mais avec des gourdins et des haches à main ; 20 indique une rencontre dans un repaire (avec trésor présent) — une base temporaire bien cachée avec 1 à 8 maîtres, 2 à 7 gardiens, et 3 à 18 serviteurs, la moitié en armure de cuir mais tous avec des gourdins et des haches à main.

Fiend Factory *is a regular department featuring readers' monsters for* D&D/AD&D *edited by* Albie Fiore.
*This issue a special low level mini-adventure:*

# SLAVE HUNT

## Background

Dans les montagnes désolées et accidentées entourant Eagle Rock, une ville frontalière sans loi, il y a beaucoup de mithril et d'argent. Dans un ravin reculé, une famille de plantyn nos s'est installée près d'où ils savent qu'il y a des gisements d'argent riches. À peu près au même moment, un groupe de zwergind a découvert l'argent. Une querelle a commencé entre les deux camps. Les nos tentant de capturer les zwergind comme esclaves et les zwergind essayant de chasser les nos. Inconnus des deux groupes, il y avait un repaire de gremkin rouges dans la zone. Ceux-ci s'en prenaient aux deux groupes qui se blâmaient mutuellement pour ces morts et disparitions. La querelle est alors devenue plus sanglante. Récemment, les zwergind ont capturé le fils aîné du chef des nos dans l'espoir de forcer un accord. Cependant, les zwergind détenant le captif ont été embusqués et massacrés par un groupe de brigands qui ont pris leur prisonnier pour le vendre sur le marché local des esclaves. Les zwergind croient que les nos sont responsables de la mort de leurs camarades et maintenant les deux groupes sont en guerre totale.

## Adventure Outlines

Les joueurs se trouvent à Eagle Rock, une ville en plein essor, pleine de prospecteurs et d'aventuriers. Un marché aux esclaves bat son plein sur la place. Pendant la vente aux enchères, un esclave non-humain attire leur attention, un humanoïde à la peau grise, d'apparence douce, avec des yeux noirs mélancoliques. Il a l'air pétrifié. (Si les joueurs ne tentent même pas d'enchérir pour l'acheter, le MJ devrait néanmoins s'assurer qu'ils finissent par l'acheter. Un geste qu'ils font est pris pour une enchère par le commissaire-priseur ?). Le commissaire-priseur leur dira que ces créatures sont réputées pour localiser les gisements d'argent. La créature est un nos. Son nom est Velvyn Malwes. C'est le fils aîné du chef de l'établissement nos le plus proche. Le développement de l'aventure dépend de ce que fait le groupe : s'ils sont prêts à libérer la créature : elle essaiera de les persuader de l'escorter en sécurité jusqu'à chez elle. Ils seront bien récompensés par son clan (faits 'enfants honoraires de la nuit' par le don d'une bandoulière en argent chacun plus un peu de lingots d'argent). S'ils essaient de lui faire localiser de l'argent ; elle les mènera profondément dans le réseau de ravins rocheux vers son clan où le groupe pourrait être embusqué et capturé par ses parents pour devenir esclaves. Si le groupe est capturé, l'aventure peut continuer avec eux menant une révolte/d'évasion d'esclaves. S'ils partent avec leur esclave dans une direction totalement différente : ils seront suivis par des nos essayant de récupérer Velwyn et par des zergwind qui penseront qu'ils sont responsables de la mort de leurs camarades. Dans les deux premiers cas, le groupe devrait rencontrer des gremkin rouges dans les montagnes. Dans le dernier cas, le MJ peut leur faire rencontrer des gremkin verts dans un bois. Dans tous les cas, toute rencontre aléatoire... sera celle avec un squelette de bois.

S'ils se déplacent avec Velwyn, ils sont une proie facile pour un groupe de nos ou de zergwind. C'est au groupe de faire des accords et/ou de s'allier avec l'un des groupes. S'ils peuvent localiser et éventuellement initier un raid sur le repaire des gremkin rouges, où se trouvent des captifs nos et zergwind, ils pourraient prouver à ces deux groupes que les tueries actuelles sont le résultat d'une série de malentendus. Ils pourraient alors être récompensés par les deux groupes qui pourraient également parvenir à un accord à l'amiable concernant la mine d'argent. Velwyn peut attester que ce sont des bandits humains qui ont tué le groupe de zergwind qui l'avait capturé. Le nombre de membres des groupes de guerre nos et zergwind devrait être adapté au nombre et aux niveaux du groupe de joueurs-personnages.

---

## WOOD SKELETON
**by Wayne Burchell**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-10 |
| **Armour Class:** | 5 |
| **Movement:** | 12" (15" in woods) |
| **Hit Dice:** | 2d8 |
| **Treasure:** | None |
| **Attack:** | Weapon for 1d6+1 |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Non |

Les squelettes de bois sont la forme morte-vivante du peuple mandragore (*WD78*) et errent généralement dans les zones fortement boisées. Ils ressemblent à des squelettes normaux, mais leurs os sont faits d'un bois épineux et ébène. Les squelettes de bois sont soit armés de gourdins (90 %) soit de bâtons (10 %), mais, indépendamment de l'arme, ils infligent des dégâts de 2 à 7. Ils peuvent être repoussés comme des zombies par un clerc mais seulement si un symbole sacré en bois est utilisé : si un symbole en argent ou magique est utilisé, alors ils sont repoussés comme des ombres ; et si un symbole en fer, alors comme des spectres. Les haches à main, conçues pour couper le bois, ainsi que les armes magiques et en argent, infligent des dégâts doubles à ces créatures viles... Les bâtons, les gourdins et autres armes en bois ne peuvent leur infliger aucun dégât. Quiconque utilise un bouclier en bois contre eux voit sa classe d'armure réduite de 2 (c'est-à-dire, une CA2 devient une CA4). Le feu est le principal ennemi des squelettes de bois. Il leur inflige des dégâts doubles et a 10 % de chances de les enflammer. Si cela se produit, le squelette subit 2 points de dégâts par tour à moins d'être trempé par de l'eau.

Les squelettes de bois sont immunisés contre les sorts de charme, de sommeil, de paralysie et les sorts basés sur le froid, ainsi que contre tout sort affectant les plantes. Le sort de distorsion du bois leur fait combattre avec un malus de -4 pour toucher. L'eau bénite leur inflige des dégâts de 1 à 4, mais réduit la chance qu'ils s'enflamment à 5 %.

---

## PLENTYN NOS
**by Anonymous**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 4-11; (10-120); [1000+50d20] |
| **Armour Class:** | 7(5) |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 1(2)d8 |
| **Treasure:** | See below |
| **Attack:** | Two weapon attacks for 1d4 each plus special |
| **Alignment:** | Lawful neutral |
| **Intelligence:** | Average |

Dans leur propre langue, 'plentyn nos' signifie Enfants de la Nuit (ils appellent les humains plentyn dydd, Enfants du Jour), car ils sont principalement actifs pendant les heures d'obscurité. Ils ont une infravision de 27m Ils ne haïssent pas la lumière, mais leurs yeux sensibles peuvent être éblouis par une lumière vive soudaine. Les nos ont une peau blanche à grise, sans poils ; de grands yeux noirs expressifs ; et des oreilles frangées, dentelées, qui ne sont pas particulièrement sensibles. Leurs mains ont trois doigts et un pouce, tous griffus, tandis que leurs pieds ont trois orteils griffus et un ergot. De ce fait, on pense que les nos descendent des oiseaux, mais à part leurs griffes, ils ne ressemblent pas du tout aux oiseaux. Ils ne portent jamais de vêtements, mais parfois une armure de barres d'argent faite en kilt et/ou suspendue à des bandoulières est portée. Une telle armure/bandoulière comprend entre 40 et 70 gp de lingots d'argent. Tous les nos sont ambidextres et portent toujours une paire assortie d'armes à main en argent, généralement de type contondant plutôt que tranchant, avec une préférence pour les marteaux. Ils peuvent attaquer une fois par tour avec les deux, infligeant 1d4 de dégâts avec chacun. Ils n'utilisent leurs griffes pour combattre que lorsque la situation est désespérée car ils considèrent cela comme non civilisé. Quand ils le font, ils peuvent attaquer avec les deux mains en un tour pour 1-3 dégâts chacune, et avec les deux pieds pour 1d4 dégâts chacun. Cependant, s'ils sont encerclés et en infériorité numérique, ils sont plus susceptibles de se rendre et d'essayer de....



s'évader plus tard. Les nos sont des habitants de cavernes, le plus souvent trouvés dans des 'foyers' familiaux de 10 à 120 individus. Ils sont également membres de clans comptant bien plus d'un millier d'individus - voyageant souvent sur de longues distances lorsqu'ils sont appelés à un centre de clan. Chaque foyer compte de 4 à 40 hommes adultes avec une femme pour chacun. La moitié des couples auront de 1 à 3 enfants. Parmi les adultes, il y aura un chef (DV : 2d8, CA : 5), un magicien (DV : 1d4, CA : 8) et un clerc (DV : 1d6, CA : 6). Les magiciens seront des couples mariés de niveau maximum 5. Les plentyn nos ont une passion pour l'argent et, dans la mesure du possible, l'utiliseront (ou le mithril) en préférence à d'autres métaux. Il est (à 90 %) probable qu'il y ait une mine d'argent/mithril à moins de 1,6 km de tout établissement nos. Les enfants nos se vendent à un prix élevé pour leur capacité étrange à rechercher ces minerais. Des esclaves sont nécessaires pour travailler dans les mines (les orcs, demi-orcs et nains sont préférés) et un groupe de nos errant a 50 % de chances d'être en train de capturer des esclaves. (Ils ont également été connus pour acheter des esclaves sur des marchés d'esclaves tenus par des humains.) De tels groupes comptent de 4 à 11 individus et porteront des filets à crochets qui tiennent jusqu'à une force de 16 et piègent comme si la la victime était sans protection. Les esclaves sont bien traités, tant qu'ils se comportent bien. Dans tout établissement, il y aura de 10 à 40 esclaves composés de 45 % d'orcs, 20 % de demi-orcs, 20 % de nains, 15 % d'autres.

## ZWERGIND
by F J Dolan

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 40-400 |
| **Armour Class:** | 7 |
| **Movement:** | 6" |
| **Hit Dice:** | 1d8 |
| **Treasure:** | K; F, Q, R in lair |
| **Attack:** | 1d6 or by weapon type |
| **Alignment:** | Neutral good |
| **Intelligence:** | Average to very |

Autrefois rares, mais maintenant plus communs, les zwergind (ou enfants-nains comme ils sont appelés par les elfes) sont les descendants d'un croisement entre des nains et des kobolds par une force maléfique. Ils sont courts (en moyenne 95 cm) et trapus, avec une peau brun foncé cuirassée et des cheveux brun rougeâtre. Leurs visages sont nains, à l'exception de leurs mâchoires saillantes, de leurs oreilles pointues et de deux petites bosses sur leur front, les cornes vestigiales de leurs ancêtres kobolds. Ils vivent environ 220 ans. Ils sont de nature naine, ayant une infravision de 18 mètres, des compétences en minage et la capacité à détecter les passages en pente, etc. Leur petite taille fait que les ogres, trolls et géants les attaquent avec un malus de -4 pour toucher. Ils ont aussi la haine des nains envers les gobelins, orcs et hobgobelins qu'ils attaquent avec un bonus de +1. Ils réservent leur haine la plus intense pour les kobolds qu'ils attaquent automatiquement à vue avec une telle fureur qu'ils le font avec un bonus de +2 pour toucher. S'ils combattent des kobolds pendant plus de 3 tours de mêlée, il y a 50 % de chances que chaque zwergind devienne berserk - il jette son bouclier, frappe deux fois et combat jusqu'à la mort, avec 10 % de chances d'attaquer toute autre créature proche une fois le dernier kobold tué. Même si charmé, un zwergind attaquera les kobolds 25 % du temps et s'il devient berserk, il y a 10 % de chances que le charme soit brisé. Pour chaque groupe de 40 zwergind, il y aura un guerrier de niveau 2 à 4. S'il y en a 160 ou plus, il y aura un guerrier de niveau 5 et un de niveau 3. S'il y en a 200 ou plus, il y aura en plus un guerrier/prêtre de niveau 3 à 6/4 à 6. S'il y en a plus de 320, il y aura un guerrier de niveau 7 et deux de niveau 5, un guerrier/prêtre de niveau 6/7 et deux de niveau 4/4. S'ils sont rencontrés dans leur repaire (50 %), il y aura aussi 2d6 guerriers de niveau 2 à 5, 2d4 guerriers/prêtres de niveau 2 à 4 et des femmes et des jeunes



équivalent à 50 % et 25 % des mâles adultes. Les zwergind ont une partie de la résistance magique innée des nains et sauvent comme s'ils avaient 2 niveaux de plus. En plus de leur propre langue, ils parlent le nain, le gnome, le kobold, l'orc, le commun et leur langue d'alignement. En raison de leur peau naturellement robuste, leur classe d'armure est de 7, et tout bonus d'armure vient s'ajouter à cela ; par exemple, un zwergind portant une cotte de mailles a une CA de 2. Ils utilisent généralement les armes et armures communes aux nains.

## GREMKIN
by Trevor M French

| | *Black* | *Red* | *Green* |
|---|---|---|---|
| **No Appearing:** | 2-5 | 2-12 | 2-12 |
| **Armour Class:** | 4 | 5 | 5 |
| **Movement:** | 6"/12" | 6" | 6" |
| **Hit Dice:** | 3d8+1 | 2d8 | 2d8 |
| **Treasure:** | Q | None | None |
| **Attack:** | 2 claws for 1d6 each | 1 bite for 1d4 plus poison | 2 claws for 1d4 each |
| **Alignment:** | Chaotic evil | Lawful evil | Neutral evil |
| **Intelligence:** | Very | Av. | Av. |

Il existe trois types distincts de gremkin, distingués par la couleur de leur peau. Proches parents du gremlin, ces petites créatures (de 60 cm à 1,20 m) sont cuirassées et semblables à des diablotins. Seule la variété noire a des ailes. Les gremkin ne serviront pas de familiers, bien que de temps en temps, un ou plusieurs peuvent être persuadés d'aider un utilisateur de magie, ou autre, pendant un court moment, tant qu'il n'y a pas de conflit d'alignement.

### BLACK GREMKIN

Ce sont les plus grands et les plus forts des trois types. Ils sont rarement rencontrés en dehors des Abysses, où ils errent par centaines. Les gremkin noirs possèdent certains pouvoirs d'illusion et une fois par jour, ils peuvent lancer chacun des sorts suivants : *ténèbres, flou, hypnotisme et terreur.* De plus, un sur dix de ces créatures est compétent en alchimie (*comme un alchimiste dans le Manuel des Joueurs).* Les gremkin noirs ont de grands yeux rouges et possèdent une infravision et une ultravision jusqu'à 18 mètres.

### RED GREMKIN

Les gremkin rouges sont des prédateurs féroces et peuvent être trouvés presque partout, parfois jusqu'à cent milles (environ 160 km) de leurs repaires de cavernes. Les gremkin rouges doivent manger environ deux fois leur poids corporel en nourriture chaque jour pour survivre, et attaquent donc presque tout ce qui croise leur chemin. On dit qu'un repaire de gremkin rouges possède des cavernes entières remplies de nourriture potentielle sous forme de prisonniers vivants. Bien qu'ils soient incapables d'utiliser la magie, ils ont une morsure empoisonnée puissante (sauvegarde contre le poison à -2 ou mort) et feraient d'excellents combattants si ce n'était du fait qu'ils commencent souvent à consommer leurs victimes en plein milieu d'une bataille, et dans certains cas, avant même que la victime ne soit morte.

### GREEN GREMKIN

Les gremkin verts se trouvent généralement dans de grandes forêts et des lieux similaires. Ils sont en conflit permanent avec des créatures telles que les leprechauns et les pixies, qu'ils attaquent à vue. En conséquence, ils sont souvent impitoyablement chassés et massacrés par des groupes de guerre elfiques. Ils sont de loin les plus magiques des trois types et utilisent leurs capacités à leur grand avantage dans les clairières forestières. Ils peuvent faire les actions suivantes une fois par tour : créer des *images miroir* d'eux-mêmes, *changer d'apparence* et utiliser *bouche magique.* Une fois par jour, ils peuvent devenir *invisibles* pendant 1d4 tours et peuvent *se polymorpher.*



# The Gods of the Shapelings

## by Fred Lee Cain

Les personnes invisibles couvertes dans la 'Fiend Factory' du dernier numéro vénèrent un vaste panthéon de divinités Neutres (ou parfois inclinées vers le Bien) qui sont connues sous le nom de Les Procréateurs de l'Éternité ! Seules quelques-unes ont la plus vague personnalisation - ci-dessous sont présentées certaines d'entre elles.

Fiend Factory *is a regular department for readers' monsters in* Dungeons & Dragons, *edited by Albie Fiore. This issue, the gods of last issue's creatures.*

**THE PRIME TECHNICIAN**
**– Greater god (god of knowledge, science and craftwork)**
**Armour Class:** -2
**Move:** 14"/24"
**Hit Points:** 340
**No of Attacks:** 1
**Special Attacks:** Can bring forces of nature to bear (lightning, tornado etc). Also can raise wisdom and intelligence of a character temporarily.
**Special Defences:** See above. Can *teleport* from danger.
**Magic Resistance:** 80%
**Size:** M (6')
**Alignment:** Neutral
**Worshipper's Align:** All alignments
**Symbol:** The balance and chemical retort.
**Plane:** Limbo
**Cleric/Druid:** 20th level cleric/ 14th level druid.
**Fighter:** 5th level fighter.
**Magic-User/Illusionist:** 30th level each.
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** Nil
**Psionic Ability:** II
**S: 20 (+3, +8); I: 24; W: 24; D: 21; C: 21; CH: 20.**

Le Premier Technicien est une figure encapuchonnée et vêtue d'une robe en gris clair ; incarnation de la recherche aveugle et dévouée, impassible et amorale de la connaissance. Un véritable Neutre. Le Technicien est le second dans la hiérarchie de leur conclave. Comme ses compagnons en 'apparence' ; il est représenté comme une figure humanoïde vêtue de robes, de gants et d'une capuche vide, de couleur bleu foncé, tenant dans une main un long bâton de bois sombre entrelacé avec un serpent en bronze. (*Considérer comme un Bâton de Mage / Puissance DMG p130*)





**THE CHAMPION**
**– Greater god (god of courage, battle, and martial skill)**
**Armour Class:** -5 (plus +4 plate armour)
**Move:** 20"/30"/20"/18"
**Hit Points:** 380
**No of Attacks:** 2-3
**Damage/Attack:** By weapon type and 5-50 (+12)
**Special Attacks:** Gaze will act as a *fear, death, spiritwrack, dispel evil, flame strike* or *disintegrate* spell (eyes appear and glow red when gaze is used as a weapon). Touch of hand can act as a *lightning bolt* and if The Champion strikes with his fists, there is no Save against this (a Save may be possible if the blow is a kick).
**Special Defences:** Can *teleport*, regeneration in 3 rounds of any damage. Also, gaze has powers of *know alignment, dispel evil*; and *confusion* (no Save on any of these).
**Magic Resistance:** 80%
**Size:** M (7' tall)
**Alignment:** Lawful neutral
**Worshipper's Align:** Lawful neutral (can be inclined toward Good or Evil; but must be dedicated to 'martial virtues' of 'order' and 'honour').
**Symbol:** An empty, crested, blue-black helmet with raised visor.
**Plane:** Limbo (The Halls of Eternity)
**Cleric/Druid:** 20th level cleric/ 13th level druid.
**Fighter:** 20th level
**Magic-User/Illusionist:** 28th level magic-user/25th illusionist
**Thief/Assassin:** Nil
**Monk/Bard:** 17th level monk/ 12th level bard.
**Psionic Ability:** II
**S: 23 (+5, +11); I: 24; W: 24; D: 21; C: 23; CH: 22.**

Le Champion, Maréchal de toutes les armées des Procréateurs, est une figure vêtue d'une armure, armée d'une Épée Vorpale +3 ; *Batonnet d'Effroi / Feu et d'Illumination voir DMG p.116*
*Batonnet de projection de sort : paralysie, colonne de feu, runes explosives, éclair et cône de froid). DMG p.118*
Vêtu d'une armure de plaque bleu-noir +4 avec une *Ceinture d'Argent de Lévitation*, il est l'ultime incarnation personnifiée du soldat professionnel aveuglément obéissant.
Ses batailles contre des ennemis tels qu'Orcus, Tiamat, Belial et Nyarlathotep ont été des affrontements épiques, d'où le Procréateur et ses légions innombrables sont toujours sortis invaincus.

**THE HIGH OVERLORD**
**– Greater God (arbitrator of Destiny, First among the Procreators)**
**Armour Class:** -1
**Move:** 20"/36"
**Hit Points:** 400
**No of Attacks:** 2 (+ spells)
**Damage/Attack:** 10-100 (+16)
**Special Attacks:** Gaze of eyes can project a *temporal stasis* spell or (against any devils, demons etc of the nether planes) *spiritwrack* (no save). A touch from either hand will act as a *lightning bolt, cone of cold*, or *disintegrate* spell.



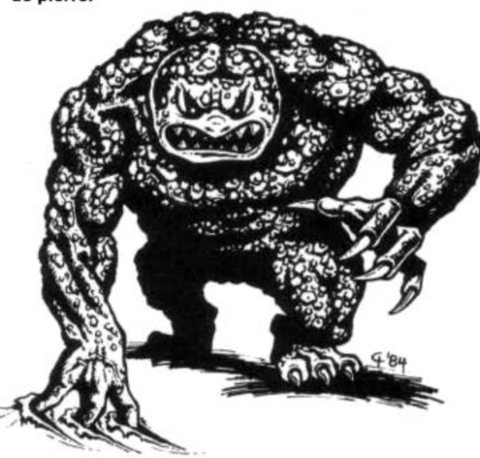
*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters for D&D/AD&D, edited by Albie Fiore. This issue, some creatures from the Planes.*

# High Planes Drifters

## ROK-OR
by James Waterfield

**No Appearing:** 1-6
**Armour Class:** −4
**Movement:** 9″
**Hit Dice:** 9d8
**Treasure:** Special, see below
**Attack:** Two claws for 1d12 each, bite for 2d10
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Average

Le rok-or est une énorme bête (3.60m) avec un épais exosquelette ressemblant à une carapace de pierre.



Étant des créatures originaires du Plan Élémentaire de la Terre, ils ont la capacité de se déplacer aisément à travers la roche solide. Normalement, les rok-ors vivent dans les montagnes, surgissant rarement en surface pour se nourrir. Ils convoitent les gemmes et peuvent les détecter à une distance de 18m. Ils attaqueront quiconque possédant des gemmes, les dévorant entièrement pour atteindre les pierres précieuses. En raison de la capacité d'un rok-or à fusionner avec la roche, il surprend n'importe qui, sauf les nains et les gnomes, sur un 1-4 sur 1d6. Les griffes d'un rok-or sont incroyablement tranchantes et puissantes : elles peuvent facilement déchiqueter toute armure métallique non magique, la détruisant complètement. Si la victime possède un bouclier, il y a 50% de chances que le bouclier soit détruit à la place de l'armure. L'armure pierreuse du rok-or lui confère une immunité totale contre toutes les attaques à base de feu (par exemple, les boules de feu). Il peut également résister dans une certaine mesure aux attaques électriques, subissant la moitié des dégâts s'il échoue à son jet de sauvegarde

Si le rok-or réussit son jet de sauvegarde, il ne subit aucun dégât. Les armes tranchantes ne font aucun dégât au rok-or et ont 50% de chances de se briser (-5% pour chaque +1 de l'arme) en frappant la créature. Les armes contondantes infligent leurs dégâts complets sans risque de se briser. Les pierres de fronde, les énormes rochers, etc., lancés sur un rok-or sont simplement absorbés par la créature s'ils la frappent. Les pierres de fronde donnent à la bête 1 point de vie supplémentaire par pierre, tandis que les gros rochers lui donnent 10 points de vie supplémentaires. Si un rok-or n'est pas tué au combat, il peut régénérer des points de vie en se retirant simplement dans la roche, regagnant 10 points de vie pour chaque tour passé dans la roche. Le trésor d'un rok-or se trouve à l'intérieur de son estomac où 1d100 gemmes peuvent être trouvées, selon l'âge (points de vie) de la bête.

## MAGMITE
by Roger E Moore

**No Appearing:** 3-10
**Armour Class:** 3
**Movement:** 9″
**Hit Dice:** 4d8+2
**Treasure:** P,R,Y (special)
**Attack:** 4d4 touch, plus special
**Alignment:** Neutral (lawful tendencies)
**Intelligence:** Very

Les Magmites sont des créatures très rarement rencontrées, originaires du Plan Élémentaire du Feu, où elles sont habituellement trouvées dans des cavernes de lave près de bassins de roche ou de métal en fusion. Les Éfrits en ont amené quelques-unes sur le Plan Matériel Primaire en tant que trésor gardien, quelques-uns d'entre eux s'étant échappés pour former de petites colonies dans des régions volcaniques près de coulées de lave actives. Un magmite typique mesure 60cm de haut et ressemble à une araignée à quatre pattes, aux membres épais, avec de larges pieds en forme de coussinets. Il semble être fait de roche en fusion qui brille d'un orange-rouge vif avec des nuances de jaune et...



avec des traînées et des taches blanches. Il semble qu'il n'y ait pas de face ou de devant défini chez la créature, et elle peut commencer à marcher dans n'importe quelle direction à partir d'une position arrêtée. Sa 'vision' excellente sensible à la chaleur (rayon de 36 mètres) est assurée par deux antennes de six pouces qui se projettent à partir du corps central. À part cela, ils semblent ne pas avoir de sens de l'odorat, de l'ouïe ou du goût, mais sont connus pour posséder de très bonnes sensations tactiles. Une aura de chaleur intense entoure le magmite sur un rayon de 1.50cm ; toute créature à l'intérieur de cette aura attaque à -2 pour toucher à cause de la chaleur et subira 1 point de dégât de chaleur tous les deux tours, à moins qu'elle n'ait une certaine résistance magique à la chaleur. Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre les dégâts de chaleur de l'aura. Les Magmites sont immunisés contre la plupart des sorts, mais quelques-uns les affectent. Tout sort basé sur la chaleur ou le feu restaurera tout dégât subi par le magmite sur une base de 1 pour 1. Les feux non magiques normaux et les sources de chaleur ne les affectent pas. Tous les sorts ou attaques basés sur le froid ou le gel ralentiront les magmites pendant 1 tour par dé de dégât de l'attaque, bien qu'aucun dégât réel ne leur soit infligé. L'eau, qu'elle soit produite magiquement ou naturelle, n'affectera pas du tout un magmite, mais sera immédiatement transformée en un nuage de vapeur de 6m de diamètre autour de la créature. Ce nuage durera de 2 à 5 tours et aveuglera efficacement le magmite et tous les autres à l'intérieur du nuage. Les Magmites ne sont pas affectés par le poison, que leur chaleur corporelle détruit avant qu'il ne puisse affecter la créature. Ils sont également immunisés contre toutes les armes, sauf magiques. Tout ce qui touche un magmite (ex-

doivent effectuer un jet de sauvegarde contre le feu magique ou fondre et être détruites ; les objets magiques reçoivent des bonus appropriés, et les épées flamboyantes ou les armes sont immunisées contre la destruction. Les épées de givre ne feront qu'un seul point de dégâts par coup. Les parchemins ou les sorts qui protègent contre les monstres enchantés ou les élémentaires tiendront les magmites à distance. Le trésor de ces créatures consiste souvent en plusieurs bassins de métaux précieux fondus et quelques pierres précieuses résistantes au feu. Moins souvent, ce trésor est dans un état solide, bien qu'extrêmement chaud, et est stocké dans des fosses rocheuses ou des tunnels au sein de la tanière de la colonie. Les magmites possèdent une forme limitée de télépathie qui leur permet de communiquer mentalement avec des personnes se trouvant à moins de 9 mètres d'eux et avec d'autres magmites. Ils n'ont pas d'autres pouvoirs de type psionique.



## ICE MEPHIT
by John S Davies

**No Appearing:** 1
**Armour Class:** 4
**Movement:** 12"/24"
**Hit Dice:** 3d8+1
**Treasure:** 1d10 platinum pieces
**Attack:** Two claws for 1d4 each, plus special
**Alignment:** Variable, usually evil, and mostly lawful evil
**Intelligence:** Average

Les mephits de glace sont le plus souvent trouvés sur le huitième plan gelé de l'Enfer. Les mephits de vapeur, de feu ou de lave entrant dans ces plans gelés sont attaqués à vue, tandis que les mephits de fumée sont à peine tolérés. Les mephits de glace sont souvent utilisés comme messagers par les créatures des Plans Inférieurs. Ainsi, lorsqu'ils sont rencontrés sur le Plan Matériel Primaire, ils sont généralement en mission diabolique. Ils partagent le sens de l'humour tordu et l'amour du vulgaire des autres mephits ; prenant plaisir à tourmenter les créatures sans défense. Ils parlent également la langue commune des mephits ainsi que leur langue d'alignement. Ils mesurent environ 1.50m de haut avec des ailes et des crocs. Ils sont de couleur bleue translucide et dégagent un froid intense dans un rayon de 1.50m autour d'eux. Ce froid ne fait pas de dégâts, mais pour chaque tour que quelqu'un est à l'intérieur.. Dans cette zone, ils doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou perdre temporairement 1 point de force. Toute force perdue reviendra au taux de 1 point par tour, une fois que la personne affectée se sera retirée de la zone froide. Si la force d'une personne tombe en dessous de 3, elle perdra conscience jusqu'à ce que sa force soit revenue à 3. Toucher un mephit de glace avec la chair nue cause 1 point de dégâts par tour de contact. Leurs griffes font 1d4 dégâts plus 1 point de dégâts de froid (2-5 au total). Ils peuvent aussi exhaler un nuage de gel (diamètre de 3 mètres), 3 fois par jour, qui fait 1d8 dégâts à ceux à l'intérieur à moins qu'un jet de sauvegarde contre l'arme de souffle ne soit réussi, auquel cas seulement la moitié des dégâts est infligée. Une fois par jour, un mephit de glace peut également lancer un sort de refroidissement de métal, et, une fois par heure, ils peuvent tenter d'invoquer un autre mephit avec 15% de chances de réussite. Il y a 80% de chances que le mephit invoqué soit un mephit de glace ; 10%, un mephit de vapeur ; et 10%, un mephit de fumée. Il y a 80% de chances qu'un mephit de feu ou de lave attaque un mephit de glace à vue et vice versa.

## MIND SHADOW
by A Jewson

**No Appearing:** 2-8
**Armour Class:** 3
**Movement:** 8" (flight)
**Hit Dice:** 1d8+2
**Treasure:** Nil
**Attack:** Special
**Alignment:** Chaotic/lawful evil
**Intelligence:** Average to very

Ces étranges créatures existent principalement sur le plan de leur démon ou diable dominant qu'elles servent. Elles sont souvent envoyées par leurs maîtres sur le Plan Matériel Primaire où elles apparaissent comme de petites chauves-souris ombragées. Sous cette forme, elles ne peuvent être touchées que par des armes de +1 ou mieux et ne peuvent rester sur le Plan Matériel Primaire que pendant 10 tours à moins qu'elles ne parviennent à posséder une créature. Bien qu'elles n'aient pas d'attaques naturelles, les ombres mentales ont la capacité de posséder toute créature vivante ou tout cadavre (mais pas les morts-vivants !). Pour qu'une ombre mentale prenne possession d'un cadavre, le cadavre ne doit pas être mort depuis plus d'une semaine ou être extrêmement bien conservé. L'ombre mentale doit alors entrer en contact avec le cadavre pendant un tour après quoi l'ombre mentale s'estompera dans le corps. Le cadavre deviendra alors animé sous le contrôle total de l'ombre mentale. Le cadavre aura deux fois son nombre original de dés de vie, indépendamment de tout niveau d'expérience (un cadavre d'un combattant de 12e niveau, par exemple, n'aura que le double du nombre d'un combattant de 1er niveau, par exemple). Une fois que le cadavre est réduit à zéro point de vie, il s'effondrera et l'ombre mentale sera alors forcée de quitter le corps et de reprendre sa forme chauve-souris pour 10 tours supplémentaires après quoi elle disparaîtra pour retourner sur son plan d'origine à moins qu'elle ne prenne possession d'une autre créature. Un clerc peut repousser un cadavre possédé comme une ombre. Repousser avec succès un tel cadavre possédé..

Rendre un cadavre possédé inhabitable par l'ombre mentale la fera réémerger et, dans un tourbillon de ténèbres, disparaître pour retourner à son plan d'origine. Un esprit d'ombre peut également tenter de prendre possession de toute créature vivante. Pour cela, il doit d'abord rester en contact pendant 1 tour (coup réussi contre une CA de 10) et pendant ce temps tenter de soumettre mentalement la victime qui ne peut pas riposter de quelque manière que ce soit pendant le tour. Le succès de cette tentative dépend du 'facteur de possession' de l'ombre mentale individuelle. Ce facteur varie de 11 à 30 (1d20+10). La victime doit additionner son intelligence et sa sagesse (ou doubler son intelligence si c'est un monstre) puis ajouter le résultat d'un 1d6. Si ce total égale ou dépasse le 'facteur de possession' de l'ombre mentale, elle a résisté avec succès à la tentative de soumission. L'ombre mentale disparaîtra alors pour retourner à son plan d'origine. Cependant, si la victime échoue, l'ombre mentale se fondra dans son corps et prendra un contrôle total. Un clerc peut tenter de repousser une créature vivante possédée mais le fait comme pour repousser un ghast. Si réussi, l'effet est comme décrit ci-dessus. L'ombre mentale ne peut posséder une créature vivante que pendant 2 à 7 jours en raison de l'énergie requise pour maintenir l'esprit de la créature soumis. Après cette période, l'ombre mentale doit retourner à son plan d'origine, ce qu'elle peut faire à volonté. Une ombre mentale ne peut jamais passer de la possession d'une créature vivante à la possession d'une autre créature vivante sans retourner à son plan d'origine.



Cependant, l'ombre mentale peut posséder un cadavre après avoir quitté volontairement une créature vivante ou un cadavre. Si une créature vivante possédée est tuée alors qu'elle est encore possédée, elle devient un cadavre possédé avec les attributs décrits ci-dessus. Toute créature possédée, vivante ou morte, acquiert la résistance magique de l'ombre mentale de 50%, mais ne devient pas immunisée contre les armes non magiques à moins qu'elle ne l'était avant la possession.
Le sort d'exorcisme, s'il réussit, détruira complètement l'ombre mentale. Généralement, la menace de ce sort effraiera une ombre mentale. Toute créature possédée, morte ou vivante, conserve sa Classe d'Armure originale. Tant qu'elle est en possession d'un corps, l'ombre mentale ne peut être blessée de quelque manière que ce soit, autre qu'un exorcisme réussi, mais ne peut qu'être chassée et ensuite blessée.

*Fiend Factory is a regular department for readers' monsters for AD&D/D&D, edited by Albie Fiore.*

# MAJIPOOR MONSTERS

**by Graham Drysdale**

**Sans doute, les livres 'Le Château de Lord Valentin' et 'Chroniques de Majipoor' de Robert Silverberg sont connus de beaucoup.**
**Voici une adaptation des créatures et des races détaillées à l'intérieur de ceux-ci.**

## SEA DRAGON

**No Appearing:** 10-60
**Armour Class:** See below
**Movement:** 18"
**Hit Dice:** See below
**Treasure:** Non
**Attack:** See below
**Alignment:** N
**Intelligence:** Animal to Low

**Le dragon marin de Majipoor est une créature immense qui peut atteindre jusqu'à 90 mètres de long. Le dragon marin est un mammifère. Bien que ses jeunes se développent dans des œufs, les œufs éclosent à l'intérieur de la mère et les jeunes naissent donc vivants. Les dragons marins ressemblent beaucoup aux dragons standards, ayant des bosses le long de leur colonne vertébrale, de longs cous épais, des têtes triangulaires lourdes, et de petites ailes cuirassées, qui sont utilisées comme nageoires et les aident à nager. Les dragons sont chassés car toutes les parties de leur corps peuvent être vendues pour divers usages. Les parties particulièrement appréciées sont les œufs de dragon non éclos, utiles pour des fins médicinales, et le lait de dragon, qui est un luxe coûteux. Les os de dragon, qui sont aussi solides que l'acier, peuvent être utilisés pour construire. En raison de la taille variable des dragons, leurs points de vie, leur classe d'armure et leur force d'attaque différeront en conséquence. Le tableau ci-dessous montre de telles variations :**

| *Length* (ft) | 6-10 | 11-40 | 41-100 | 101-150 | 151-200 | 201-300 | 301+ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *AC* | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 |
| *HD* | 2 | 5 | 8 | 11 | 15 | 22 | 26 |
| *Attack* | 2-8 | 3-18 | 3-24 | 3-30 | 4-40 | 5-50 | 6-60 |

**Les dragons marins n'attaquent qu'une fois par tour et n'ont pas de tanière mais vivent en pleine mer, migrant vers des climats plus chauds. Ils s'éloignent des bateaux à moins d'être attaqués, auquel cas ils peuvent foncer dessus. Un bélier de dragon de mer inflige (HD/2) points de dégâts à la coque. Les dragons marins communiquent de manière ultrasonique (tout comme le font les baleines).**



## FOREST-BRETHREN

**No Appearing:** 10-100
**Armour Class:** 8
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 1
**Treasure:** None
**Attack:** 1-2/1-2; see below.
**Alignment:** Chaotic Neutral
**Intelligence:** Low

**Les frères de la forêt sont de petits êtres semblables à des singes avec une peau lisse, pâle et gris-bleu et des membres minces et nerveux. Leurs têtes sans poils sont étroites et longues avec des fronts plats et inclinés, soutenus par des cous fragiles, longs et fins. Leurs poitrines sont peu profondes et osseuses, et leur structure est légère sans chair superflue. Ils sont rusés et instinctivement astucieux, bien que leur niveau intellectuel soit assez bas, à l'égal des singes et des primates. Ils vivent dans des forêts denses et des bois. Les frères de la forêt chassent et se déplacent...**



**Ils se déplacent en grands groupes de 10 à 100. Ils utilisent une épaisse vigne rouge, connue sous le nom de vigne Birdnet, qui est tellement collante qu'elle se lie avec une force extrême à tout ce qu'elle touche (y compris la chair). La vigne ne peut être libérée qu'en la brûlant. Les frères de la forêt sont immunisés contre la qualité gluante de la vigne car leur peau contient une enzyme qui la neutralise. Ainsi, ils sont tout à fait capables de travailler et de tisser la vigne pour produire des filets efficaces ou, si elle est tendue entre les arbres, des barricades. Ils vénèrent d'énormes arbres à écorce rouge, connus sous le nom de Dwikkas. Les troncs des arbres sont couverts de fissures profondes et larges, allant jusqu'à environ un pied de longueur. Bien que pas particulièrement grands, la largeur des arbres est immense, leurs grandes branches s'étendant sur quelques centaines de mètres ou plus. De ces branches poussent de grandes feuilles noires et coriaces qui projettent des ombres sombres et menaçantes. Suspendus également à ces branches se trouvent les grands fruits dwikka, de forme sphérique et de couleur jaunâtre, d'environ 3 mètres de diamètre. Le Fruit de Vie ; sans eux, aucun frère de la forêt n'existerait. Les frères de la forêt attaquent généralement en tendant une embuscade. Ils utilisent des sarbacanes en bambou, les fléchettes étant enduites d'un poison toxique qui tue en dix secondes (sauvegarde ou mort, la sauvegarde résulte en 1-3 points de dégâts).**

**Ils peuvent tirer deux fléchettes par tour. En mêlée, ils attaquent avec leurs mains (bien qu'ils s'aventurent rarement en mêlée) infligeant 1-2 points de dégâts. Les frères n'ont pas d'utilisation pour l'argent ou les objets de valeur. Les personnes traversant leur territoire doivent payer par d'autres moyens pour obtenir l'accès. Cela doit être soit un service, soit quelque chose de comestible. Les frères de la forêt ne parlent que leur propre langue. Ils vivent environ quarante ans.**

## METAMORPH

**No Appearing:** 3-18
**Armour Class:** 5
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 2+1
**Treasure:** Individuals K, L, M, N, Q. A and G in lair.
**Attack:** 1-8
**Alignment:** Chaotic Neutral
**Intelligence:** Exceptional

**Les métamorphes sont une race de métamorphes, des êtres capables de transformer la forme de leur corps en exerçant une pression musculaire sur leur structure osseuse mobile et non fixe.**
**Cela leur permet de mimer d'autres formes avec une grande précision, renforcée par la capacité de leurs cellules corporelles à changer de teinte et de texture. Sous leur forme naturelle, les métamorphes sont minces et angulaires. Leur peau est d'une couleur verdâtre pâle et malsaine, et leurs visages présentent des pommettes saillantes, des bouches sans lèvres et des nez à peine existants. Leurs yeux sont sans pupilles et inclinés vers l'intérieur à un angle vers le centre de leur visage. Dans l'ensemble, ils apparaissent comme des créatures fragiles, frêles et timides, mais avec une puissance latente dissimulée. Les métamorphes évitent la compagnie d'autres que la leur. Parfois, ils ont des raisons de pénétrer dans la société humaine où ils sont susceptibles de se faire passer pour une autre race. Lorsqu'ils voyagent sous leur forme naturelle, ils sont généralement traités avec mépris en raison de leur nature étrange. Les métamorphes ne sont pas une race belliqueuse et ne voyagent qu'en petits groupes. Ils emploient rarement des armes et ne combattent qu'en dernier recours. Cependant, ils ont d'étranges pouvoirs psioniques. Chaque métamorphe a une force psionique de 101 à 200 et 2 à 5 modes d'attaque et de défense. Leurs disciplines sont la Clairvoyance, la Clairaudience et la Télépathie. Ils parlent leur propre langue, leur langue d'alignement et la langue commune. Ils vivent pendant des centaines d'années.**





**SKANDAR**
**No Appearing:** 2-20
**Armour Class:** 5
**Movement:** 9"
**Hit Dice:** 4
**Treasure:** Individuals K, L, M. B in lair.
**Attack:** 2-8/2-8/2-8/2-8
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Average

Les Skandars viennent du nord glacial où leur épaisse peau et leurs poils gris grossiers les protègent des conditions difficiles. Ils mesurent en moyenne environ 2.10m de haut, avec une mâchoire lourde et des yeux jaunes étroits. Ils ont deux bras supplémentaires, placés en dessous de leurs bras extérieurs et plus vers le centre de la poitrine. Ces massives extrémités leur permettent d'attaquer quatre fois par tour, chaque bras infligeant 2-8 points de dégâts. Parfois, ils portent des armes, comme des épées, des haches de bataille et des arbalètes lourdes, et dans ce cas, leur force est considérée comme étant de 18/100 pour les buts de frappe et de dégâts. Cependant, ils ne peuvent pas utiliser plus de deux armes à la fois. Bien qu'ils soient lents et maladroits dans leurs mouvements, les Skandars ont une incroyable coordination œil-main. Ainsi, lorsqu'ils utilisent cette capacité, leur dextérité est considérée comme égale à un score de 18 (+3 avec les arcs). Pour d'autres considérations, leur dextérité ne donne aucun bonus. Les Skandars ont un tempérament ardent et sont rapidement en colère, bien qu'ils gagnent principalement leur vie par le commerce et non par la guerre. Ils sont considérés comme tolérables par la plupart des humains et des demi-humains. Ils ont tendance à rester pour eux-mêmes, semblant parfois plutôt grognons et amers envers les autres races, mais sont généralement pacifiques. Les Skandars parlent la langue commune et seulement les langues d'alignement, n'ayant pas de langue raciale propre. Ils vivent jusqu'à environ 90 ans.

---

**VROON**
**No Appearing:** 1-12 in rare tribes.
**Armour Class:** 10
**Movement:** 9"
**Hit Dice:** 1-1
**Treasure:** Individuals K, M. E in lair.
**Attack:** 1-3
**Alignment:** Chaotic Good
**Intelligence:** Very to Genius

Les Vroons sont de petites créatures, un peu plus de 0.60 mètres de hauteur.. et une peau teintée de vert qui tend à s'estomper avec l'âge. Ils possèdent des membres tentaculaires, caoutchouteux mais solides, et de grands yeux jaune doré. Ils vivent principalement parmi les humains ; il existe peu de tribus de Vroons. Ils combattent rarement, étant fragiles et assez facilement blessés. Cependant, ils ont une compréhension naturelle de la sorcellerie (à la fois en tant que magicien et illusionniste), et environ 75% de ceux rencontrés auront une certaine connaissance du sujet, même si ce n'est qu'un peu. 30% des sorts connus seront illusionnistes et 70% seront magiciens. Ceux qui ont une intelligence de 17 ou moins sont limités au 9ème niveau d'expérience ; ceux qui ont une intelligence de 18 sont illimités dans leur progression. Ils servent souvent de guides, de conseillers ou de protecteurs pour les riches ou les nobles. Les Vroons sont rusés et malicieux, mais pas de manière malveillante. Ils sont intéressants et agréables à converser avec, bien que toute hostilité les effraie. Ils utilisent leurs tentacules ondulants pour lancer des sorts et ceux au-dessus du troisième niveau auront maîtrisé les sortilèges : *Apaisement* et de '*calmer la colère*' par un simple toucher (sans sauvegarde). Ils utilisent beaucoup de sorts qui charment et enchantent. Ils aiment l'eau, sont de bons nageurs et préfèrent



des climats tempérés et chauds. Les Vroons parlent couramment le vroonish et leur langue d'alignement. Ils vivent jusqu'à 180 ans

---

**HJORT**
**No Appearing:** 2-20
**Armour Class:** 10
**Movement:** 9"
**Hit Dice:** 1
**Treasure:** Individuals J, K, L. B in lair.
**Attack:** 1-6 or by weapon
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Average

Les Hjorts sont des créatures insipides de taille moyenne. Ils ont un corps épais avec une peau gonflée et verruqueuse et des yeux exorbités ressemblant à ceux d'une grenouille. Leur peau est de couleur gris cendré, souvent mouchetée de pigments orange ou verts. Les autres races les trouvent assez désagréables. Les Hjorts tolèrent la compagnie humaine et peuvent souvent être vus dans les marchés, échangeant leurs divers biens. La plupart semblent être des commerçants ou des marchands, bien que tout hjort souhaitant partir à l'aventure puisse atteindre le 4ème niveau en tant que combattant. Pour toute tribu de hjort,



il y aura toujours un combattant de niveau 1 à 4. Les Hjorts parlent le hjortish, le commun et leur langue d'alignement.

---

**GHAYROG**
**No Appearing:** 2-20
**Armour Class:** 8
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 1+1
**Treasure:** Individuals J, K, L. B in lair.
**Attack:** 1-6
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** High

Les Ghayrogs sont reptiliens, bien que sang chaud, avec des écailles lisses et brillantes recouvrant leur corps. Leurs yeux sont verts et immobiles, et leurs cheveux sont une masse de boucles noires qui s'entrelacent et se tortillent monotonement de leur propre accord. Leurs langues sont serpentines, fourchues et agitées. Ils dorment seulement une saison chaque année, restant éveillés pour le reste du temps. Les Ghayrogs vivent généralement dans de petites colonies et 50 % d'entre elles seront femelles avec 2-12 jeunes chacune. Ils sont ovipares et incubent leurs jeunes pendant 2 mois avant qu'ils n'éclosent. Les Ghayrogs sont une race timide, bien qu'intelligente, et vivent principalement là où il fait chaud et humide, préférant les régions subtropicales. Ils se regrouperont assez joyeusement avec les humains, malgré leur apparence reptilienne, mais sont pacifiques et pas particulièrement doués pour le combat. Ils parlent la langue commune et leur langue d'alignement, n'ayant pas de langue raciale propre. Ils vivent environ 60 ans.



*Fiend Factory is a regular department for new AD&D monsters, edited by Albie Fiore.*

# Felines, Fungi and Phantoms

**Fiend Factory Poll : Trois ans se sont écoulés depuis que WD a présenté son dernier Top Dix de nouveaux monstres et, avec une autre compilation des meilleurs articles de WD à paraître bientôt, nous aimerions connaître vos opinions sur quels monstres apparus dans WD (qu'ils aient été dans Fiend Factory, un scénario ou un article) sont les meilleurs. Listez jusqu'à cinq monstres par ordre de préférence et envoyez-les à : Fiend Factory Poll, White Dwarf, 27-29 Sunbeam Road, Londres NW106JP, pour arriver au plus tard le 1er février 1985. Nous accepterons également les entrées pour les pires monstres, mais assurez-vous de marquer clairement les entrées !**

## BUSH CAT
**by Robin Cameron**

| | *Age 1-5 Years* | *Age 6-12 Yrs* | *Age 13-25 Yrs* | *Age 26 (+4d6)* |
|---|---|---|---|---|
| **No Appearing:** | 1 (10% 1-4) | 1 (10% 1-4) | 1 (10% 1-4) | 1 (10% 1-4) |
| **Armour Class:** | 3 | 3 | 3 | 3 |
| **Movement:** | 9" | 12" | 15" | 12" |
| **Hit Dice:** | 1d8+2 | 2d8+2 | 3d8+2 | 4d8+2 |
| **Treasure:** | Nil | ½U | U | Ux2 |
| **Attack:** | 2 claws for 1-3 each plus bite for 1d4 | | | |
| **Alignment:** | Chaotic neutral | Chaotic neutral | Chaotic neutral | Chaotic neutral |
| **Intelligence:** | Very | Highly | Highly | Exceptional |

**Ces petites créatures semblables à des chats se trouvent dans les zones boisées, vallonnées, montagneuses et accidentées. Ils tendent souvent des embuscades à toutes sortes de groupes, en particulier les gnomes, gobelins, halfelins et kobolds. Les chats des buissons attaquent généralement en bondissant des arbres ou des corniches, ou par leur capacité à provoquer la peur en émettant leur cri terrifiant depuis leur lieu d'embuscade invisible, puis en poursuivant et attaquant silencieusement leur victime en fuite par derrière (obtenant les modificateurs d'attaque sournoise comme pour un voleur).**

**Les chats des buissons vivent jusqu'à un âge maximum de 50 ans (26 + 4d6). Leurs statistiques et capacités varient avec leur âge. Cependant, tous les chats des buissons ont les capacités suivantes : *pister* (comme un ranger) ; *passer sans laisser de trace* (comme un druide) ; *parler avec les animaux* ; et *guérison des blessures* (comme un paladin imposant les mains) à raison de 2 points par catégorie d'âge, une fois toutes les 6 heures. En plus du commun et de leurs langues d'alignement, tous les chats des buissons peuvent parler les langues suivantes : gnome, gobelin, halfelin et kobold. Les chats des buissons ont également d'autres capacités en fonction de leur âge, comme détaillé ci-dessous.**

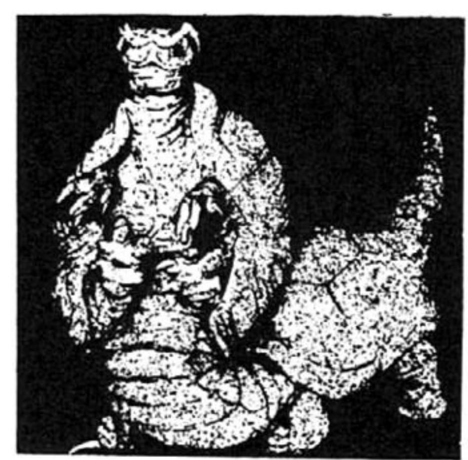
| *Age:* | 1-5 | 6-12 | 13-25 | 26+ |
|---|---|---|---|---|
| *Magic Resistance:* | 10% | 20% | 30% | 40% |
| *DM to* Fear *Save:* | −1 | −2 | −3 | −4 |
| *Fall as Monk Lvl:* | 4th | 4th | 6th | 13th |
| *Damage/Backstab as Thief Level:* | 1st | 5th | 9th | 13th |
| *Move Silently, Hide in Shadows, Hear Noise as Thief Lvl:* | 4th | 7th | 10th | 13th |

## TUNNEL CRAWLER
**by Mark Simmons and Dougal Dixon**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1 (2-5) |
| **Armour Class:** | 4 (Back: 0) |
| **Movement:** | 7" |
| **Hit Dice:** | 5d8+2 |
| **Treasure:** | R,V,X |
| **Attack:** | 4 claws for 1d6 each, poison, spells and special (see below) |
| **Alignment:** | Lawful neutral (evil tendency) |
| **Intelligence:** | Genius |

**Les Tunnel Crawlers sont une race recluse d'habitants de la terre dont l'intérêt principal réside dans les œuvres de nature littéraire (c'est-à-dire, rouleaux, livres de sorts, poèmes, légendes, etc.). Ils ont à peu près la taille d'un petit cheval et se fondent dans les couleurs des pierres et de la terre qui les entourent. Bien qu'ils soient fondamentalement des créatures pacifiques, ils attaqueront tout groupe qu'ils pensent pouvoir posséder des œuvres écrites à leur sujet et convoitent après tout rouleau ou livre de sorts de magiciens.**

**Les Tunnel Crawlers attaquent généralement par surprise car ils peuvent se cacher dans les ombres comme un voleur de 12ème niveau. Ils préfèrent attaquer avec leurs sorts ou leur jet toxique (voir ci-dessous) plutôt qu'au corps à corps, mais grifferont s'ils sont fortement pressés. S'ils sont attaqués par derrière, ils peuvent utiliser leur dard empoisonné (sauvegarde contre la mort à +3). Ils subissent la moitié des dégâts de**







Les Tunnel Crawlers sont résistants à 90% à la magie et aux armes tranchantes. S'ils sont gravement blessés, ils peuvent se rouler en boule (comme un tatou) et leur CA est de 0 dans cet état. Ils sont immunisés contre le poison et les attaques par acide ou champignons. Ces créatures se nourrissent de pierre et de champignons, à partir desquels elles produisent les toxines pour leur dard empoisonné. Ils minent et creusent en utilisant un jet qu'ils peuvent projeter à partir de deux glandes situées sur leur front. Le jet dissout la roche, ce qui leur facilite l'enlèvement avec leurs mandibules. Si un Tunnel Crawler choisit de vaporiser ses attaquants avec cette excrétion, cela agit comme un sort de *toile* ainsi que provoquant une maladie de peau mortelle (sauvegarde contre la mort à +5 ou mort en 1-6 mois à moins qu'un sort de ***guérison des maladies*** ne soit lancé sur le personnage affecté). Tous les Tunnel Crawlers peuvent utiliser des sorts comme un magicien de 7ème niveau et un clerc de 2ème niveau. Tout trésor d'une créature individuelle sera caché dans son antre, qui est généralement une chambre au bout d'un long passage. Ils parlent leur propre langue et le commun, ainsi que de nombreuses autres langues qu'ils ont apprises des divers écrits qu'ils ont collectés. Ils sont surnommés 'Vieux Grands-Pères Lézards' par la plupart des habitants de la terre.

## BLOOD SPORE
**by Alan Heaven**

**No Appearing:** 1-8
**Armour Class:** See below
**Movement:** See below
**Hit Dice:** 1-5d8
**Treasure:** None
**Attack:** See below
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Non

Les Bloodspores sont en réalité des champignons parasites qui ont évolué pour ressembler à des pierres précieuses, afin d'attirer les créatures curieuses par leurs couleurs. À leur plus petit et plus jeune stade, ils mesurent environ 5 cm de diamètre et ressemblent à un cristal brillant à multiples facettes. Le tableau ci-dessous montre les différents stades de leur croissance :

| *Size* | *HD* | *AC* | *Colour* |
|---|---|---|---|
| 2" | 1d8 | 2 | Clear crystal |
| 4" | 2d8 | 2 | Light emerald |
| 6" | 3d8 | 1 | Turquoise |
| 8" | 4d8 | 1 | Dark sapphire |
| 10" | 5d8 | 0 | Blood-red ruby |

Ces parasites vivent en siphonnant le sang, la moelle et les organes internes de toute créature à sang chaud à laquelle ils peuvent s'attacher, grandissant et changeant de couleur selon la quantité drainée de l'hôte. Une estimation juste de l'effet sur l'hôte est la perte de 1 point de constitution et 1 point de vie par jour jusqu'à ce que la mort soit proche, moment où le champignon arrêtera le processus jusqu'à ce qu'une nouvelle victime soit proche. De même, il peut accélérer le processus au taux de 1 point de constitution et de dégât par tour, mais seulement s'il sent une source de nourriture et de reproduction bien plus grande à proximité, ou s'il est attaqué. Une fois que le champignon a atteint le stade rouge rubis, il éclatera, si des victimes potentielles sont à portée, libérant 5 à 10 spores de la taille d'un pois jusqu'à 9 mètres vers les créatures vivantes à sang chaud les plus proches, avec pas plus de la moitié des spores allant à une seule source si plus d'une est à portée. Les spores frappent comme une créature de 5 dés de vie pour 2d4 de dégâts et, si elles touchent, sont attachées à la créature. Elles se frayeront un chemin à travers les vêtements dans le corps de la victime en un tour, à travers le cuir en deux, et à travers le métal en quatre. Les spores ne peuvent pas facilement être enlevées, et sont traitées comme ayant un CA de 0 à cette fin. Si elles ne parviennent pas à atteindre la chair vivante en 2 tours, elles se ratatinent et meurent. Une fois que la spore a percé tous les vêtements, elle anesthésie sa victime et se fraie un chemin inaperçue dans et sous la peau. Une fois là, elle commence à faire pousser ses frondes à travers lesquelles elle se nourrit, et le seul signe de sa présence est un petit gonflement. Une fois qu'elle a drainé l'équivalent de 1d8 de la victime, elle émergera alors sur la chair de la victime dans son état de cristal clair. Une fois exposée, elle peut être enlevée par de l'acide qui laissera ses frondes pourrir à l'intérieur de la victime et nécessitera un sort de *guérison des maladies* ; ou par une solution saline qui la fera se ratatiner et tuer le parasite entier sans effets secondaires. Cependant, un tiers des points de constitution qu'elle a drainés ne pourront jamais être récupérés et le reste est récupéré au taux de 1 point par semaine. Les spores de sang sont immunisées contre le feu. Le froid extrême ne leur fait aucun mal, mais les pousse à hiberner (arrêter de se nourrir et de grandir) jusqu'à ce que le froid soit passé.

## HELGHOST
**by Andrew Baker**

**No Appearing:** 1-6 (2-40 in army)
**Armour Class:** −2
**Movement:** 21"
**Hit Dice:** 9d8+4
**Treasure:** A
**Attack:** By weapon, spells and special (see below)
**Alignment:** Lawful evil
**Intelligence:** Exceptional-Genius

Cette créature extrêmement rare est la forme intrinsèquement corrompue d'un magicien qui était tellement maléfique de son vivant qu'il est devenu une personnification mort-vivante de ce mal. Ils apparaissent comme une figure squelettique (pas différente d'un liche), avec des yeux rouges lumineux et sont toujours enveloppés dans de longues robes noires. Ils manient généralement une énorme épée à deux mains, ornée (typiquement +1). Ils sont également exceptionnellement forts (18/00). Un helghost peut émettre un puissant faisceau d'énergie psychique (cône de 12 mètres de long, 9 mètres de diamètre à la fin, base de 1,5 mètre.



Toute personne prise dans ce faisceau subit 5 points de dégâts (sans sauvegarde) à chaque tour. Le helghost peut utiliser cette explosion mentale ainsi qu'attaquer avec des sorts ou des armes à chaque tour. Pour devenir un helghost après la mort, un magicien doit remplir les conditions suivantes : il doit avoir été au moins de niveau 12 ; avoir été constamment d'alignement mauvais chaotique tout au long de sa vie sans aucune déviation ; avoir plus de points de vie que le helghost qu'il doit devenir ; et sa moyenne de force, d'intelligence et de sagesse doit être d'au moins 14. Si un magicien remplit ces conditions et souhaite devenir un helghost à sa mort, il doit sacrifier au moins 5000 gp de valeur en gemmes et bijoux à sa divinité. S'ils font cela, ils ont une chance de base de 45 % de devenir un helghost,avec 1 % supplémentaire pour chaque 5000 gp supplémentaires de bijoux sacrifiés, jusqu'à une chance maximale totale de 75 %. Les illusionnistes ne peuvent jamais devenir des helghosts dans aucune circonstance. Un helghost peut utiliser des sorts comme un magicien d'un tiers du niveau qu'il avait de son vivant (par exemple, un magicien de niveau 18 deviendrait un helghost avec des pouvoirs magiques de niveau 6). Si l'inverse d'un sort est possible, alors le helghost doit toujours prendre l'inverse.

Un helghost ne peut jamais réellement mourir. S'ils sont réduits à 0 ou moins de points de vie, ils tombent dans un état comateux indiscernable de la mort. Cependant, en 2-24 heures, moins une heure pour chaque 10 points de vie que le helghost avait (avec un minimum de 2 heures), ils reviendront à la vie. Si, lorsqu'un helghost est réduit à un état comateux, les sorts d'*exorcisme* puis de *bénédiction* sont utilisés, le helghost ne reviendra pas à la vie pendant 1-12 mois, moins un mois pour chaque 10 points de vie que le helghost avait (avec un minimum d'un mois). Les points d'expérience sont attribués normalement pour avoir réduit un helghost à un coma. Si la créature comateuse est démembrée, et que les parties sont dispersées, alors, une fois le temps de renaissance écoulé, chaque partie peut contraindre par le sort *quête* son découvreur à apporter cette partie aux autres pour qu'elle puisse se réunir et redevenir entière. Les helghosts sont repoussés par les clercs comme les vampires. Les helghosts peuvent parfois être trouvés dans de grandes armées puissantes de nature maléfique, mais cela est rare (3 %). Si un personnage joueur devient un helghost, il doit être retiré de la campagne, le helghost devenant un PNJ.

Fiend Factory *is a regular department for new AD&D monsters, edited by Albie Fiore. Due to demand, contributions can now be for any system you wish - send yours in now!*

# ALL CREEPIES GREAT AND SMALL



## BUGS
**By Russell May**

| | Armbane Bug | Buzzbug | Stinger | Milead Bug | Gnaw Bug | Giant Mosquito |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Frequency:** | Common | Uncommon | Uncommon | Common | Common | Common |
| **No Appearing:** | 1/1-6 | 1/1-4 | 1 | 1-4 | 1/1-6 | 1/1-6 |
| **Armour Class:** | 2 (5) | 1 | 2 (5) | 4 | 2 (5) | 2 (5) |
| **Movement:** | 9" | 9" | 9" | 9" | 9" | 9" |
| **Hit Dice:** | ½ | ¼ | ½ | ¼ | ½ | ¼ |
| **Treasure:** | Nil | Nil | Nil | Nil | Nil | Nil |
| **Attack:** | Pincers for 1-3+ disease | Distract | Sting for 1-2+poison & burrow | Mislead | Eat cloth | Blood drain for 1-2 and disease |
| **Alignment:** | Neutral | Neutral | Neutral | Neutral | Neutral | Neutral |
| **Intelligence:** | Non | Non | Non | Non | Non | Non |
| **Size:** | S (2") | S (1") | S (1½") | S (2") | S (2") | S (1½") |

Les Bugs sont de petits insectes volants. À ce titre, ils peuvent être trouvés presque partout, étant capables de résister à une large gamme de conditions. Pour un œil non averti, ils semblent indiscernables les uns des autres, tous étant petits, possédant 6 pattes et ayant des ailes ressemblant à de la dentelle. Cependant, à l'examen plus attentif, diverses caractéristiques distinguent chaque espèce comme distincte. Ils seront principalement trouvés seuls car ils volent à la recherche de proies, mais occasionnellement un groupe peut être rencontré s'ils se trouvent dans un environnement particulièrement favorable. Ils ne discriminent pas entre les victimes, se nourrissant de toutes les cibles appropriées présentes, choisissant généralement les plus répugnantes.
Tous ont une infravision effective de 18 mètres). ½ DV = 1-4 points, ¼ DV = 1-2 points. La résistance magique est standard pour tous et le pourcentage dans le repaire est toujours nul. La classe d'armure est pour le bug en vol ; la valeur entre parenthèses est la classe d'armure lorsqu'il est posé sur une victime. Les attaques sur les bugs sur une victime sont lancées normalement. Tous les dégâts infligés sont divisés par deux puisqu'on ne va pas frapper un insecte avec toute la force d'une masse, par exemple. Si le coup atteint, le bug subit les dégâts - s'il manque, la victime subit les dégâts. Les bugs peuvent être brûlés avec une torche infligeant 1-6 dégâts par application au bug et à la victime. Les taux de mouvement donnés ci-dessus sont des taux de vol, tous les bugs sont de classe de manœuvrabilité A pour le combat aérien.

### Armbane Bug

Le bug armbane mesure 5 cm de long et se distingue par sa coloration noire et ses grandes pinces à côté de sa bouche. Il se nourrit de créatures vivantes et peut être trouvé dans n'importe quel endroit où des créatures vivantes peuvent être rencontrées. Il mord avec ses pinces, causant 1 à 3 points de dégâts. Il y a 5 % de chance par blessure de contracter une maladie, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre le poison. Un sort de guérison des maladies éliminera cela si infecté. Les Armbanes sont silencieux et surprennent un groupe 75 % du temps. Il attaque tous comme CA10 s'il surprend et sa présence sera ressentie une fois qu'il aura attaqué. Il attaquera une fois par tour jusqu'à ce qu'il soit mort.

### Buzzbug

Reconnaissable à sa couleur rouge foncé et au fait qu'il émet un bourdonnement audible en vol, il mesure environ 2,5 cm de long. Un buzzbug se nourrit de particules de sueur dans l'air et attaquera pendant les périodes d'effort physique, généralement en mêlée. Il peut être trouvé presque partout. Son attaque se fait sous forme de bourdonnement. La méthode d'alimentation qu'il emploie consiste à voler à proximité du groupe de la victime et à choisir une victime juste après le début de la mêlée. La victime choisie sera consciente de sa présence, mais tous les autres seront inconscients de sa présence. Il vole autour en émettant un bourdonnement extrêmement ennuyeux, et virevolte autour de la tête de la victime en se concentrant sur le nez, les yeux, la bouche et les oreilles. Pendant ce temps, la victime ne peut faire aucune attaque sauf contre le bug, tentant de le repousser, et toutes les attaques contre la victime provenant d'autres adversaires annulent le bonus de dextérité et le bouclier et sont effectuées avec un bonus de +4 pour toucher. Le buzzbug choisira la personne la plus active comme victime et restera jusqu'à ce qu'il soit tué ou que la victime meure, moment où il passera à une autre victime.

### Stinger Bug

Un stinger est reconnaissable par sa couleur bleu foncé et un petit dard sur son abdomen, il mesure environ 3,5 cm de long. Il se nourrit de chair de toute sorte. Les stingers se trouvent généralement dans des conditions tempérées à chaudes. Le stinger est un vol silencieux, surprenant ses victimes 75% du temps. S'il réussit, il se pose, sans être ressenti, sur sa victime choisie. Au tour suivant, il plongera son dard dans la chair pour 1 à 2 points de dégâts et la victime doit faire un jet de sauvegarde contre le poison. Si le jet de sauvegarde est réussi, le stinger sera détecté et pourra être éliminé rapidement. Si le jet échoue, la victime tombera inconsciente en un tour pour 1 à 4 heures. Le stinger creusera alors dans le corps en 2 à 5 tours et laissera un petit trou de 2,5 cm de diamètre dans la chair de la victime. Ensuite, il infligera 1 point de dégât par tour, se frayant un chemin à travers le corps jusqu'à ce que la victime meure (ce qui se produit à 0 point de vie puisque les blessures sont internes et ne peuvent pas être trouvées). Si la victime se réveille pendant cette période, elle sera en immense douleur et deviendra probablement rapidement inconsciente à nouveau. Lorsque la victime est morte, le stinger pondra ses œufs qui éclosent en 1 à 10 stingers en 4 jours. Une fois dans le corps, seul un sort de guérison des maladies ou une amputation peut le retirer, mais si il s'est creusé dans le cou ou l'abdomen, l'amputation est déconseillée !

### Milead Bug

Ce bug mesure 5 cm de long et se distingue par son corps noir avec des rayures jaunes sur le dos. Il se nourrit de plantes et peut donc se trouver partout où elles sont présentes. Le bug milead est nocturne et la rayure sur son dos est lumineuse. Ceci, combiné au fait qu'ils volent en trajectoires tressées, trompe souvent les aventuriers en leur faisant croire qu'ils sont des lanternes, d'autres créatures ou même des feux-follets. Ils ne font pas de mal physique mais sont doués pour induire en erreur et confondre les aventuriers, surtout dans des lieux tels que les donjons et les marais.

### Gnaw Bug

Le bug gnaw mesure 5 cm de long et se distingue par sa couleur brun rouillé avec une tête noire. Le bug gnaw se nourrit de matériaux végétaux et animaux morts et peut être trouvé dans de nombreux endroits, étant souvent le fléau des usines textiles. Il surprend toujours et se pose sans être ressenti sur une victime sur une partie de l'équipement faite de tissu ou de cuir. Il rongera les ceintures, sacs à dos, sangles, etc., faisant en sorte que les objets semblent soudainement se briser, se déchirer ou se déchiqueter, causant beaucoup de gêne et d'ennui. Ils ne font pas de dégâts à la chair.

### Giant Mosquito Bug

Reconnaissable par son corps mince et gris avec un long proboscis. Il se nourrit du sang des animaux et mesure environ 3,5 cm de long. Il émet un bourdonnement silencieux en volant et surprend 50% du temps. S'il surprend une victime, il se pose et a une attaque avant d'être remarqué. S'il ne surprend pas, il a besoin d'un coup pour se poser. Une fois posé, il suce le sang et inflige 1 à 2 points de dégâts par tour jusqu'à ce que lui ou la victime meure. Il y a 5% de chance par tour (cumulatif) de contracter une maladie, à moins que la victime ne réussisse un jet de sauvegarde contre le poison. Cela peut être guéri par un sort de guérison des maladies.

## IGNI BEETLE
**Simon Craddock**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 4-16 |
| **Armour Class:** | 0 (3) |
| **Movement:** | 3" |
| **Hit Dice:** | 1d8 + 1 |
| **Treasure:** | none |
| **Attack:** | Special (see below) |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Non |
| **Size:** | (S) |

Le scarabée igni mesure environ 7,5 cm de long et 2,5 cm de large avec une carapace noire solide (CA0). Sous la carapace se trouvent les organes vitaux du scarabée (CA3). Le scarabée igni se trouve dans les régions inférieures des donjons, où l'absence de lumière les rend indétectables, à moins qu'ils ne soient observés de près. Il se nourrit de matériaux brûlés, se déplaçant vers toute source de



chaleur (par exemple, torches, chaleur des corps, etc.). En atteignant la source de chaleur, il s'y accroche, causant 2 points de dégâts. Au tour suivant, le scarabée igni frotte son ventre, créant une petite flamme, qui inflige 2 points de dégâts supplémentaires à toute créature en contact avec la flamme (le scarabée est résistant au feu). Tout objet inflammable est également enflammé, causant plus de dégâts. Le scarabée igni mange le matériau brûlé, gagnant de la nourriture et un point de vie supplémentaire par segment jusqu'à son maximum de cinq. Pour retirer un scarabée, un personnage a besoin d'une force de 13 et un point de dégât est causé au personnage en raison de la chair déchirée. Les scarabées igni subissent la moitié des dégâts des armes tranchantes, des dégâts normaux des armes contondantes, deux points de dégâts par tour s'ils sont immergés dans un liquide, sauf l'huile (ils ne peuvent pas attaquer s'ils sont sous l'eau) et reçoivent le double des dégâts s'ils sont attaqués par le froid.

Une méthode d'attaque favorite est de tomber des plafonds dans les cheveux. Les scarabées igni communiquent entre eux par une forme de télépathie. Il existe également une forme rare de scarabée igni qui attaque en utilisant le froid au lieu du feu.

## FLAME BEETLES
**by F Blades**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 2-8 |
| **Armour Class:** | 4 (3) |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 1 + 1 (2 + 2) |
| **Treasure:** | none |
| **Attack:** | 2d4 (2d6) |
| **Defences:** | Special |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Animal |
| **Size:** | (S) |

Ces scarabées géants hermaphrodites mesurent environ 90 cm de long et sont recouverts d'un exosquelette rouge/marron terne. Ce sont des charognards et sont assez communs dans la plupart des régions, bien qu'ils soient rares dans les plus grands établissements puisqu'ils sont considérés comme des nuisibles. La coquille du scarabée semble être humide - ceci est dû à la sécrétion continue d'huiles provenant des sacs d'huile à l'intérieur du corps. Ces huiles sont une partie vitale du cycle de vie du scarabée. Elles sont hautement volatiles et lorsque le scarabée entre en contact avec le feu, toute la coquille se couvre de flammes. Dans cette forme 'enflammée', le scarabée acquiert les caractéristiques entre parenthèses ci-dessus. La chaleur dégagée par les flammes affecte les œufs à l'intérieur du corps du scarabée et ils commencent à se développer rapidement, éclosant en 6 tours. Le scarabée est attiré par les flammes et attaquera toute créature tenant une torche ou une lanterne pour atteindre sa forme enflammée. Une fois cela accompli, le scarabée essaiera de trouver de la nourriture (y compris des personnages inconscients ou morts) pour ses larves carnivores. Le scarabée ne pondra pas les œufs tant qu'il n'aura pas trouvé une source de nourriture, et donc si après une heure les œufs n'ont pas été pondus, ils éclosent à l'intérieur du scarabée qui meurt ensuite et est utilisé comme nourriture par les larves. 2 à 8 jeunes survivront et mûriront en 6 à 8 heures. Les larves ont 1 à 3 points de vie, une CA de 9 et infligent 1 point de dégât sur les plaies ouvertes. Si le scarabée est tué en forme enflammée, toute l'huile des sacs d'huile est expulsée, causant



une explosion infligeant 2d4 dégâts dans un rayon de 3 mètres (un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts à 2), à l'exception des œufs. Les huiles sont facilement solubles dans l'eau, même en flammes, et peuvent donc être empêchées d'exploser.

## CARAXE
**by Matthew Williams**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 3-18 |
| **Armour Class:** | 3 |
| **Movement:** | 6" |
| **Hit Dice:** | 2d8 + 3 |
| **Treasure:** | F in lair |
| **Attack:** | 1-4/1-4/2-8 |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Animal |

Ces petites créatures de 60 cm de long ont l'air totalement inoffensives alors qu'elles se déplacent rapidement dans les couloirs des donjons à la recherche de nourriture, qui pour elles est tout ce qui est comestible.

Cependant, elles sont recouvertes d'une peau extrêmement dure, d'où leur faible classe d'armure, et leurs dents peuvent mordre presque n'importe quoi. Elles n'attaqueront pas les aventuriers à moins qu'ils n'entrent sur le territoire entourant leur tanière, qui sera très bien cachée. Lorsque les caraxi attaquent, ils bondissent sur leurs ennemis en mordant et en griffant, et en faisant cela, ils aspergent leur ennemi d'une sécrétion spéciale (lancer pour toucher). Cela sent terriblement mauvais et ne peut pas être lavé.

Le groupe ne pourra pas surprendre quiconque peut sentir cela et ils attireront des monstres errants jusqu'à ce que l'odeur disparaisse après 6 heures.

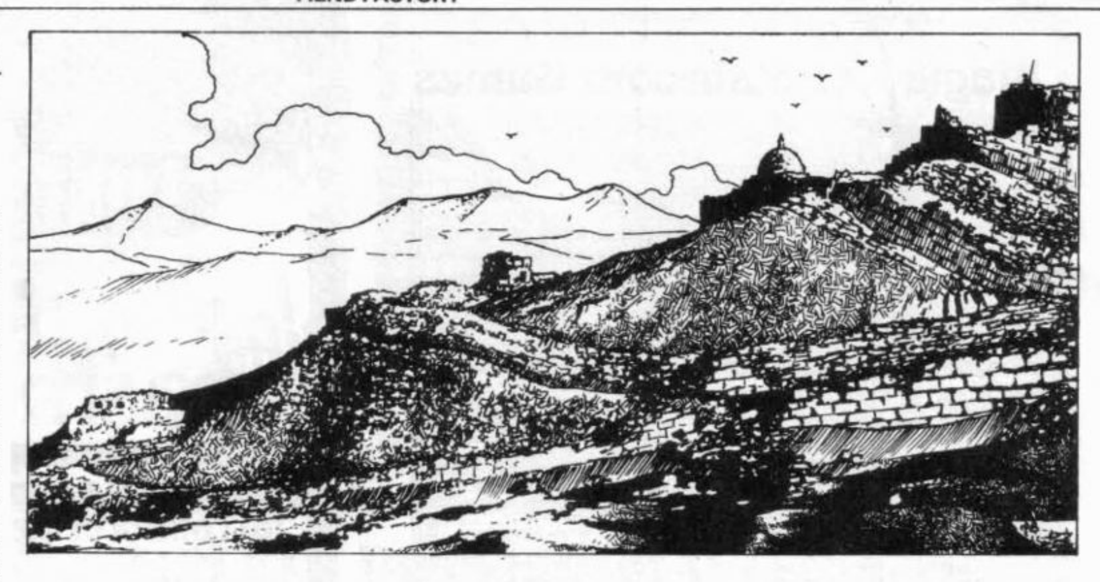


Les caraxi ont été créés il y a de nombreuses années par le magicien maléfique Nashtaz, mais ses sorts n'ont pas fonctionné correctement, donc les caraxi se sont avérés trop petits à son goût. Il les a jetés dans la nature avant de réaliser leur véritable potentiel. Leurs œufs, s'ils sont broyés et mélangés à différents types d'acides, produisent des potions. Les potions sont fabriquées aléatoirement, donc lancez les dés sur le tableau suivant pour déterminer le type :

| | |
|---|---|
| 1 : Dragon control | 4 : Animal control |
| 2 : Giant control | 5 : Plant control |
| 3 : Human control | 6 : Undead control |

Lancez les dés pour déterminer le type de créature contrôlable pour chaque potion. De 2 à 8 œufs seront trouvés dans la tanière. À cause de cela, les caraxi ont été chassés, et leur nombre a diminué et ils vivent maintenant sous terre.

*Fiend Factory is a regular department for readers' monsters.*



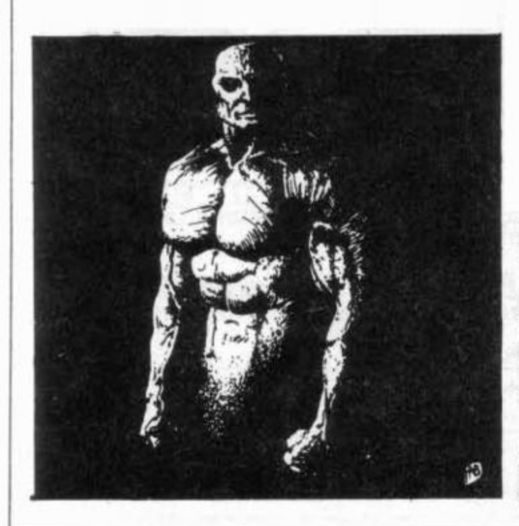
# TROGAAR

Il y a de nombreux siècles, la prospère cité oasis de Trogaar contrôlait tout le commerce à travers la région désertique. Peu à peu, les sables ont réclamé sa terre, et les gens ont lentement abandonné la ville alors que davantage de ville tombait en ruine. Le Grand Prêtre, Desv, mourut avec la ville lorsque ses dernières défenses furent brisées par les éléments et le nombre croissant de maraudeurs du désert. Desv avait passé les derniers mois désespérés à créer une créature pour protéger les lieux saints de la profanation, le 'golem de sable'. À cette époque, ils étaient plus de deux cents, il n'en reste maintenant qu'une poignée pour accomplir leur ultime tâche ; tuer tous les intrus. Ne montrant aucune peur, ils accomplissent méthodiquement cette tâche jusqu'à ce que leur ennemi ou qu'eux-mêmes soient détruits.

## SAND GOLEM
**by Ian Alvarri**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1 |
| **Armour Class:** | 7 |
| **Movement:** | 8" |
| **Hit Dice:** | 50HP |
| **Treasure:** | Nil |
| **Attack:** | 2-20 plus special |
| **Intelligence:** | Low |
| **Alignment:** | Lawful evil |

Le golem de sable mesure plus de 2,70 mètres de haut et est très musclé avec une force de 19, avec tous les bonus. Les golems varient en couleur du jaune vif au brun clair. Ils sont immunisés contre les armes de moins de +1 magique en valeur. Pour dissimuler son approche, le golem de sable créera une tempête de sable couvrant une zone de trois cents mètres carrés, centrée sur le golem. Quiconque est pris dans cette tempête sera aveuglé sur un résultat de 1 à 5 sur un D6. À l'intérieur de cette tempête de sable, le golem surprendra ses adversaires 90% du temps. Un golem peut créer une telle tempête à volonté n'importe où où il y a du sable. La tempête ne dégagera aucune forme de magie si la magie est détectée pour l'intérieur. De plus, à l'intérieur de la tempête, le golem a une résistance magique de 20% et ses ennemis ont -2 pour toucher. Chaque personne dans la tempête doit faire un jet de sauvegarde contre la magie ou devenir confus à cause des motifs tourbillonnants de sable, l'effet durant de 1 à 2 tours. Ce jet de sauvegarde doit être effectué au moins une fois toutes les trois tours pendant qu'on est dans la tempête. N'ayant jamais besoin de manger ou de se reposer, un golem de sable peut traquer sa proie à un rythme constant de 24 km par jour ou jusqu'à ce que la proie quitte le désert. Les profondes orbes noires qui sont ses yeux peuvent causer la peur à moins qu'un jet de sauvegarde ne soit réussi. Une désintégration ou deux sorts de terrassement lancés sur le golem détruiront le golem de sable.



Les niveaux supérieurs de la ville ont été occupés par une grande tribu d'orcs du désert, qui ont découvert un puits encore alimenté par un cours d'eau, loin sous la surface de la ville. Ils ne s'aventurent pas dans les profondeurs des passages sous la ville, ils craignent autant les golems de sable que les tireurs de sable qui se cachent près de cela, leur seule source d'eau. Les orcs du désert utilisent la ville comme base pour toutes leurs activités de pillage.

## DESERT ORC
**by Duncan Gregory**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 20-200 |
| **Armour Class:** | 4 |
| **Movement:** | 9" |
| **Hit Dice:** | 1+6 |
| **Treasure:** | Individuals L, M; D, (×5), S in lair |
| **Attack:** | 1-8, or by weapon |
| **Intelligence:** | Low-Average |
| **Alignment:** | Lawful evil |

Les orcs du désert sont principalement de couleur brun sable, conservant les museaux rosés et les cheveux brun foncé de leurs cousins normaux. Les orcs du désert ont des canines inférieures bien développées semblables à des défenses et certains sont connus pour avoir une petite corne sur leur front. Les tribus d'orcs du désert semblent être tout aussi haineuses envers les autres tribus qu'envers la majorité des humains et demi-humains. Cependant, les orcs du désert se battent principalement non pour le respect et l'honneur tribal, ni par cupidité, mais simplement parce qu'ils prennent plaisir à voir des créatures autres qu'eux-mêmes souffrir grandement. Comme la majorité des brutes sadiques, les orcs du désert sont de grands lâches au fond. Les orcs du désert sont souvent (60 %) rencontrés montant des chevaux de guerre légers et pour chaque groupe de 20, il y aura un chef de groupe de 14 PV et 1 à 2 champions de 13 PV. Si 80 ou plus orcs du désert sont rencontrés, il y aura un sous-chef de 2+2 DV, 2 chefs de groupe et 5 à 20 champions. Les sous-chefs sont de classe d'armure 2 et infligent 2 PV supplémentaires de dégâts. La tanière des orcs du désert est en surface 95 % du temps et consiste en une palissade en bois à l'intérieur de laquelle se trouvent D10+20 cabanes en rondins. Cette palissade sera défendue par 3 à 12 guetteurs. Les tours et 3 catapultes lourdes et 2 légères pour chaque 30 guerriers. Il y a 30 % de chances pour qu'une tanière ait 1 à 2 balistes. Si la tanière est souterraine, il y a 65 % de chances que la tribu utilise 1 à 6 scorpions géants comme gardes. La tanière des orcs du désert contient les figures suivantes en plus de celles précédemment mentionnées : un chef (CA2, DV3, 3-12 (D10+2) dégâts), un groupe de 1 à 4 sous-chefs et 5 à 30 champions sélectionnés comme gardes du corps. Les femelles représentent 150 % du nombre de mâles et combattent comme des gobelins : les jeunes représentent 200 à 300 % du nombre de mâles mais sont non combattants.



Cependant, la vraie différence entre l'orc du désert et son cousin normal est réalisée au combat. Contrairement à l'orc normal, le premier choix de l'orc du désert n'est pas son arme, mais une capacité magique de contrôler le sable autour de lui. L'orc du désert peut, avec un balancement de ses mains, faire s'élever des particules de poussière ou de sable dans un rayon de 6 mètres dans un motif tourbillonnant et hypnotique. L'effet de ce phénomène est le même qu'un sort de confusion, durant de 2 à 8 tours, avec des jets de sauvegarde normaux. Les orcs du désert peuvent contrôler le sable de cette manière deux fois par jour, chaque 'incantation' prenant 2 tours à exécuter. La poussière tourbillonnante se disperse après 1 à 3 tours et un seul jet de sauvegarde est requis pendant ce temps. Un groupe d'orcs du désert est typiquement armé comme indiqué ci-dessous :

| | |
|---|---|
| Scimitar and heavy crossbow | 50% |
| Scimitar and dagger | 20% |
| Scimitar and spear (2-6) | 15% |
| Spear and heavy crossbow | 10% |
| Club and spear | 5% |

L'armement et l'armure des orcs du désert sont généralement mal entretenus ; tachés de sang, sales et souvent rouillés. De même, leurs chevaux ont été connus pour s'effondrer au combat et peuvent souvent à peine supporter le poids de leurs cavaliers.

---

L'écologie de la région est dans un équilibre très précaire. L'arrivée des orcs du désert il y a environ vingt ans a anéanti la petite quantité d'animaux sauvages de la région, à une exception près, le chat cactus. La fourrure de cette créature est très prisée par les orcs. Il est courant que leurs champions portent de petits bonnets faits de cette fourrure comme signe de leur rapidité et de leur habileté.

## CACTUS CAT
**by Peter Fawcett**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-2 |
| **Armour Class:** | 5 |
| **Movement:** | 18″ |
| **Hit Dice:** | 2d8 |
| **Treasure:** | Nil |
| **Attack:** | 1 bite for 1-3 and 2 claws for 1-4 |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Animal |

Ces créatures habitent des régions arides et semi-désertiques où elles se nourrissent principalement de petits rongeurs et de serpents. Elles sont principalement nocturnes et ont une excellente vision nocturne qui leur permet de voir jusqu'à 18 mètres, ou 27 mètres les nuits de pleine lune. Le chat cactus est de petite taille, environ de la taille d'un ocelot, mais est couvert d'une fourrure noire composée de poils courts et serrés. Ces poils sont nettement plus longs sur les oreilles. Pour survivre dans les déserts arides où ils vivent pendant la sécheresse, ils boivent la sève des cactus. Ils ont développé des arêtes osseuses sur leurs avant-bras pour percer la peau épaisse et coriace de presque tous les cactus. Chaque chat cactus aura plusieurs cactus qu'il visitera. Après avoir bu d'une plante, il passera à la suivante avant d'y revenir quelques jours ou semaines plus tard. Pendant ce temps, la plaie aura cicatrisé ; le contact avec l'atmosphère peut parfois faire fermenter la sève près de la plaie. La prochaine fois que le chat boit de la plante, il devient légèrement ivre et dans cet état sauvage, ces créatures normalement timides ont été connues pour piller des campements dans le désert pour se nourrir. Ils essaieront de fuir avec les objets qu'ils ont réussi à voler au lieu de combattre. Ces animaux sont rarement rencontrés et seulement là où les cactus prédominent. Si deux animaux sont rencontrés



ils seront un mâle et une femelle et il y a 70 % de chances qu'ils aient 2 à 5 petits dans leur tanière.

---

Le prédateur le plus dangereux près de la ville est le tireur de sable. Leur nom ancien est buras et ils chassent presque exclusivement les orcs du désert. Le seul puits que les orcs contrôlent est la source de vie de toute la région, et les buras ne s'éloigneront pas beaucoup de sa source. Les orcs organisent des chasses régulières pour nettoyer les alentours.

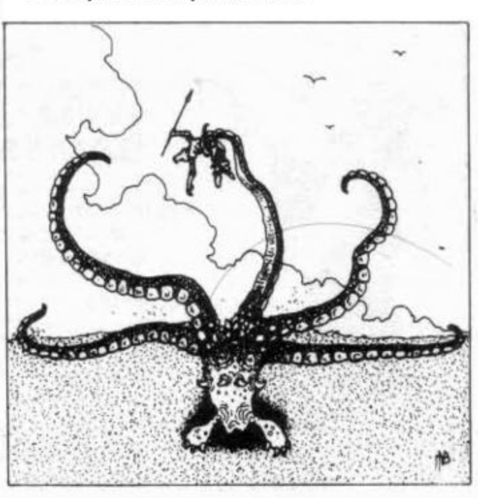
## SAND SNIPER
**by Kevin Readman**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-6 |
| **Armour Class:** | 3 |
| **Movement:** | 4″ |
| **Hit Dice:** | 3-5 |
| **Treasure:** | C/nil |
| **Attack:** | 2 tentacles, 2-7/2/7 |
| **Alignment:** | Neutral |
| **Intelligence:** | Low |

Le tireur de sable, ou le buras, n'est connu pour habiter que dans les régions chaudes et arides ; cette bête est plus nombreuse et commune placée près des oasis et des trous d'eau troubles dans les déserts balayés par le sable. Les snipers sont une terreur cachée, attendant dans leurs demeures dissimulées sous le sable. Les 5 énormes et lourdes tentacules du sniper restent juste hors de vue, couvertes de sable, n'hésitant jamais à s'emparer de toute forme de vie.

Généralement de couleur jaune-brunâtre, les tentacules longs d'environ 9 à 12 mètres s'étendent pour former le périmètre du territoire du sniper. Contrairement aux tentacules durs, écailleux et blindés, le corps court et cylindrique du sniper est plutôt doux et de texture cuirassée. Bien couvert de sable, le corps est presque jamais exposé. Deux petites nageoires griffues permettent au buras un mouvement tortueux caché dans le sable. Surgissant de sous le sable, une seule tentacule cherchera à frapper la victime (à moins que la proie ne soit prise par surprise, le buras combattra le premier round avec +4 pour toucher). Puis, une deuxième tentacule attaquera. Chaque coup de tentacule étreint et inflige 2-7 de dégâts. Il y a 25% de chances que la créature frappée par une tentacule ait ses membres supérieurs immobilisés et tenus. Pour se libérer, une tentacule doit être coupée ou l'étreinte annulée. Le sniper est très fort; les chances de se libérer de son emprise sont les mêmes que celles de Tordre les Barreaux. Une fois capturée, la victime est traînée vers la bouche du sniper. Chaque round, le monstre traîne la proie d'environ 3 mètres plus près; en quatre rounds de mêlée, la victime sans défense sera tirée sous le sable, pour suffoquer et finalement rencontrer la bouche avide du sniper. La zone autour de la bouche et du corps du sniper est très dangereuse; le sol est mou et mouvant, ce qui en soi attirera toute créature imprudente vers sa mort, comme des sables mouvants (3-18 rounds de mêlée). Les snipers sont particulièrement vulnérables aux attaques de froid (double dégâts), mais ils prennent moitié moins de dégâts du feu. Lorsqu'il est blessé ou si 2 tentacules ou plus sont coupées, le buras se retirera, soufflant un nuage de sable fin dans l'air.

Il tentera de s'enfouir dans le sable. Quiconque est pris dans le nuage d'environ 9 mètres de diamètre sur 2,4 mètres de haut perdra la vue pour 1-6 tours (sans sauvegarde). Le buras n'a pas de trésor propre, mais s'il est trouvé dans son repaire, juste sous le sable se trouve la richesse des aventuriers passés qui n'ont pas eu autant de chance. La ville et ses nouveaux habitants souffrent des mêmes problèmes de survie que d'autres ont endurés dans le passé, le temps a fait le plein cercle.



*Fiend Factory is a regular department featuring readers' monsters.*

# THE NOEGYTH NIBIN

## by Steven Prizeman

*A new creature and an encounter for the AD&D game from J R R Tolkien's Silmarillion*

### NOEGYTH NIBIN (PETTY-DWARFS)

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1-8 |
| **Armour Class:** | 3 |
| **Movement:** | 10" |
| **Hit Dice:** | 1-1 |
| **Treasure:** | Individuals K, M; H,Q, R in lair |
| **Attack:** | By weapon or 2-7 |
| **Alignment:** | Chaotic neutral |
| **Intelligence:** | Average to very |

Le noegyth nibin, ou nains mineurs, est une race en voie de disparition. Initialement des parias des cités naines, ces nains autrefois normaux ont régressé et changé, tant physiquement que culturellement. Lorsque les elfes ont rencontré pour la première fois cette étrange nouvelle race, ils les ont chassés et tués jusqu'à ce qu'ils en apprennent mieux. Les nains mineurs ne se soucient que d'eux-mêmes et n'ont de relations avec personne d'autre. Ils bénéficient des mêmes bonus d'attaque et de défense que les nains ordinaires lorsqu'ils combattent des orcs, des trolls, etc., qu'ils haïssent, mais contre les elfes, la race qu'ils détestent le plus, ils bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher.

Bien qu'ils n'attaquent pas les elfes à vue, il suffit de la moindre provocation pour provoquer un conflit. Les nains mineurs sont plus adroits et plus discrets en surface que leurs frères souterrains et surprennent les ennemis un tiers du temps. Ils sont généralement armés d'arcs courts, de haches et de lances. Ayant perdu leurs compétences minières, les nains mineurs ne peuvent pas détecter les vieilles/nouvelles, dangereuses/sûres structures en pierre comme le font les vrais nains, mais ils conservent une infravision jusqu'à une distance d'environ 18 mètres. De même, leur résistance à la magie et au poison a diminué au point qu'ils ne résistent à de telles attaques qu'à seulement 2 niveaux plus élevés que leur niveau réel. Les noegyth nibin vivent en petits groupes familiaux ou clans. Une communauté donnée ne contiendra jamais plus de deux douzaines de membres. Le chef d'un tel groupe sera un guerrier de cinquième niveau qui aura 1-3 gardes du corps de troisième ou q uatrième niveau. Les noegyth nibin joueurs peuvent devenir combattants, voleurs ou multi-classés guerrier/voleurs et sont illimités dans leur progression de niveau dans ces classes. Cependant, ils doivent soustraire 1 à leur Constitution et 2 à leur Charisme (par rapport aux autres races). Ils peuvent également ajouter 1 à leur Force et à leur Dextérité, bien qu'ils aient une Force maximale de 18/50. Les nains mineurs parlent leur propre langue, celle des autres nains et la langue commune. Les nains mineurs ont leur propre langue d'alignement.

### THE HOUSE OF THE NOEGYTH NIBIN

(Based on the encounter between Turin and Mim the dwarf from the *Silmarillion*).

Les joueurs devraient trouver la maison soit en rencontrant certains des noegyth nibin et en étant conduits ou en les poursuivant là-bas. Dans tous les cas, les noegyth nibin seront hostiles s'ils se sentent menacés ou s'il y a des elfes dans le groupe. Si le groupe n'est pas significativement plus grand que les noegyth nibin ou s'ils sont clairement en infériorité numérique, ou si le combat tourne mal pour eux, ils fuiront : si cela est impossible, ils se rendront. L'entrée de leur "maison" devrait être située à l'arrière de la grotte ou dans un autre endroit tout aussi bien dissimulé. Derrière une porte fortement verrouillée et/ou secrète se trouvent leurs quartiers d'habitation. La maison elle-même sera un complexe assez non-descriptif de pièces à vivre, de magasins, de cuisine et d'une salle commune. Si les relations entre les joueurs et les noegyth nibin sont cordiales, ils seront assez réceptifs à des suggestions telles qu'aider les joueurs dans leur quête, à condition qu'une quantité considérable de trésors soit promise. Ils ne tolèreront pas d'avoir à traiter avec leurs ennemis. Les noegyth nibin resteront toujours ensemble ; il en reste peu, et la plupart seront apparentés les uns aux autres. Les membres de cette communauté sont au nombre de neuf âmes.

**DRURM**: male; age 305; S:17; I:15; W:16; D:16; CON:10; CH:12(14); CN; Fighter/Thief; HTK38; AC1; 5th/6th level
**Personality**: Proud, brave, determined
**Physical Appearance**: Wizened but imposing.

**Porte** : Armure de cuir, bouclier, hache à main dague avec fourreau, 2 fléchettes, outils de voleur, 8 pièces d'or, 10 pièces d'argent.

**Notes**: +1 to hit, +1 damage, +1 reaction/attacking adjustment.

Drurm a mené son petit groupe de suivants ici il y a de nombreuses années. Ils se sont tenus à l'écart et savent peu ou rien sur les environs qui pourraient aider les joueurs. Si les joueurs parlent aux noegyth nibin, ils n'apprendront que leurs origines. Drurm possède les capacités de voleur suivantes :

PP: 55%; OL: 52%; F/RT: 45%; MS: 47%; HinS: 37%; HN: 20%; CW: 92%; RL: 20%.

(Les voleurs noegyth nibin subissent une pénalité de 10% sur leur capacité à lire les langues.)

**RHIM**: male, age 192; S:15; I:13; W:15; D:10; CON:13; CH:11(13); CN; Fighter; HTK 21; AC2; 3rd level.
**Personality**: Loyal, arrogant, foolhardy.
**Physical Appearance**: Ordinary.

**Porte** : Armure de cuir clouté, bouclier, marteau, arc court, carquois de 10 flèches, dague de lancer, 5 pièces d'or, 9 pièces d'argent.

**Remarques** : Rhim est le fils aîné de Drurm et occupe le troisième rang de commandement dans ce clan particulier. Il sera très méfiant envers les étrangers, craignant qu'ils ne prennent le contrôle de leur territoire.






**FJOR**: male, age 125; S:12; I:16; W:11; D:17; CON:13; CH:9(11); N; Thief; HTK7; AC1; 2nd level.
**Personality**: Sly, cautious, perceptive.
**Physical Appearance**: Thin.
**Porte** : Armure de cuir, dague et fourreau, arc court et carquois de 9 flèches, 2 fléchettes, outils de voleur, 4 pièces d'or, 17 pièces d'argent.
**Notes**: +2 reaction/attacking adjustment. PP:40%; OL:39%; F/RT:25%; MS:26%; HinS:20%; HN:10%; CW:86%; RL:0%.

Fjor est le deuxième fils de Drurm. Il est plus enclin que les autres à se joindre à toute mission rentable suggérée par les joueurs.

**RORVEN**: male, age 274; S:13; I:13; W:8; D:10; CON:11; CH:15(17); LN; Fighter; HTK36; AC1; 4th level.
**Personality**: Hasty, brave, honest.
**Physical Appearance**: Smart.
**Porte** : Armure de mailles, bouclier, marteau, étoile du matin, dague et fourreau, 7 pièces d'or, 9 pièces d'argent.
**Notes** : Rorven est le frère de Drurm et est le second en commandement de ce clan. Les autres noegyth nibin n'ont pas de compétences particulières autres que celles possédées par toutes ces créatures.

**GROTEN**: male, age 79; N; HTK3; AC3.
**Personality**: Introverted, calm, practical.
**Physical Appearance**: Good looking (for a dwarf!)
**Porte** : Armure de cuir, lance, 5 fléchettes, marteau, 2 pièces d'or, 8 pièces d'argent.
**Notes** : Groten est le fils de Rorven. Il aura peu d'interactions avec les étrangers.

**TRAUN**: male, age 187; CN; HTK5; AC3.
**Personality**: Rude, barbaric, callous.
**Physical Appearance**: Scruffy.
**Porte** : Lance, 5 pièces d'argent.
**Notes** : Traun est le frère de Vurn.

**VURN**: male, age 95; NE; HTK7; AC2.
**Personality**: Callous, vicious, malevolent.
**Physical Appearance**: Ordinary.
**Porte** : Armure de cuir clouté, lance, marteau, 1 pièce d'or, 4 pièces d'argent.
**Notes** : Vurn est le frère de Traun. Il sera le plus hostile envers les étrangers.

**GRUTHË**: male, age 97; CG; HTK4; AC3.
*Personality*: Good-natured, kind, brave.
**Physical Appearance**: Ordinary.
**Porte** : Dague, lance, 5 pièces d'argent.
**Notes** : Gruthe est le mari de Yera.

**YERA**: female, age 89; CG; HTK3; AC3.
**Personality**: Honest, helpful, industrious.
**Physical Appearance**: Ordinary.
**Porte** : Dague, 4 pièces d'argent.
**Notes** : Yera est la femme de Gruthe. Elle est la seule femme du clan ; les autres ayant été tuées ou perdues lors du voyage vers ce foyer.

---

Le trésor de ce clan se compose de 1000 pièces de platine, 3000 pièces d'or, 8000 pièces d'argent et 15 bijoux d'une valeur totale de 900 pièces d'or. Les noegyth nibin chercheront toujours à se venger de ceux qui leur font du tort, à moins que cela n'entraîne des pertes plus importantes, auquel cas ils se contenteront de garder une rancune amère.






*Fiend Factory is a regular department for readers' monsters. This issue the environs of . . .*

# THE SILENT HATER

## Monsters and a Short Scenario for AD&D

Les idées d'aventure dans cette Fiend Factory seraient idéalement adaptées pour des opérations basées dans un village au bord d'un marais tel que Blackmarsh (détaillé dans Dungeon Planner II).

Les confins de tout empire sont toujours les endroits les plus dangereux où être ; un village sur les rives d'une rivière qui borde un vaste marais inhabité l'est doublement.

L'équilibre entre l'homme et la nature tient constamment à un fil, la moindre altération de l'écologie de la zone peut signifier une catastrophe.

Le village où les aventuriers se trouvent est au bord d'une telle catastrophe. Parmi les notables habitants extraordinaires qui sont maintenant sous contrôle, il y a les gachragi et les crapauds robustes, qui tous deux représentent encore un léger danger pour les pêcheurs.

### GACHRAGAR
### by Anthony Howcroft

**No Appearing:** 2-8
**Armour Class:** 5
**Movement:** 16″
**Hit Dice:** 4+4
**Treasure:** J,K,L,M,N,Q,V
**Attack:** 4-16
**Alignment:** Lawful evil
**Intelligence:** Semi-intelligent



Les Gachragi (pluriel de gachragar) sont une espèce féroce de serpent d'eau douce. On les trouve dans les tarns, lacs, rivières et occasionnellement dans de grands puits profonds ou bassins. De couleur mauve, sauf pour une nageoire turquoise à l'arrière de la tête et des yeux rouge lumineux, ils présentent un visage de mauvais augure. Les Gachragi se regroupent en petits groupes familiaux solidaires. Cependant, en période de difficulté, ils ne se feront aucun scrupule à se dévorer les uns les autres. Lors d'un combat, un gachragar commencera le combat en utilisant son arme de regard, un rayon d'affaiblissement, à moins qu'il n'ait déjà épuisé ce pouvoir (10% de chance). Le rayon a pour effet de réduire la force de la victime de 50% avec tous les résultats qui en découlent, à moins que la victime ne réussisse à sauver en roulant sous sa sagesse sur un d20. La faiblesse dure pendant 5 heures, mais le gachragar ne peut utiliser ce regard que une fois par heure. Après l'attaque avec le rayon d'affaiblissement, le gachragar attaque avec une morsure sauvage de sa mâchoire aux nombreuses dents. Les Gachragi sont des animaux territoriaux et défendent leurs eaux avec férocité. Au-delà des limites de son territoire, un gachragar se retirera s'il est gravement blessé, tandis que dans son domaine, la créature combattra jusqu'à la mort.

---

### STRONG TOAD
### by Phil Masters

**No Appearing:** 1
**Armour Class:** 0
**Movement:** 6″
**Hit Dice:** 1+1
**Treasure:** Nil
**Attack:** Gaze, special
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Animal

Le crapaud robuste est un grand crapaud qui porte une carapace semblable à celle d'une tortue d'une incroyable robustesse.

Il émet une étrange lueur chatoyante qui rend extrêmement difficile de se concentrer sur sa position exacte, tout en annulant les sorts de feu féerique et de ténèbres; après chaque quatre tours passés en mêlée avec le crapaud robuste, les adversaires deviendront éblouis et confus, attaquant avec un malus de -2 pour toucher pendant 3 à 12 tours subséquents; cet effet est cumulatif. Cette lueur, combinée à la robustesse de la carapace de la créature et à son haut niveau d'agilité, lui confère un bonus de +3 sur tous les jets de sauvegarde contre les attaques qui causent des dommages physiques ou la mort. Dans tous les cas, le crapaud robuste peut régénérer jusqu'à 2 points de dégats par tour, même lorsqu'il est mort, à moins que les blessures n'aient été causées par le feu ou la chaleur.



Le pouvoir le plus étrange du crapaud robuste, cependant, est sa capacité à projeter un rayon de force d'attraction ou de répulsion depuis ses yeux. Les surfaces miroir ne dévient pas ce rayon, qui déplace sa cible à une vitesse de déplacement de 15 mètres, et inflige 1 à 3 points de dégâts par tour à tout ce qui tente de résister, ou 1 à 6 points par tour à tout ce qui est coincé contre une surface solide. Le regard a l'équivalent à une force de 18 en termes de puissance; les êtres qui le combattent ont besoin d'une force de 17 pour progresser face à lui (0.75m de déplacement), et de 18 pour atteindre un déplacement de 3 mètres et une force exceptionnelle pour se déplacer à un taux significatif — ajouter 3 mètres à une base de 3 mètres pour chaque 10% de points; une force de géant (20+) permet un déplacement pratiquement libre, bien que des dégâts soient toujours subis. Le crapaud robuste est omnivore, agressif, très territorial et naturellement très audacieux.

---

Des chasses sporadiques ont poussé ces créatures plus loin de l'établissement humain, et par conséquent, le village est devenu relativement prospère. Les salamandres vertes, les dernières créatures à avoir pris le dessus de l'autre côté de la rivière, n'ont pas encore posé de problèmes pour le village.



### GREEN SALAMANDER
### by Trevor M French

**No Appearing:** 2-20
**Armour Class:** 7
**Movement:** 9″/9″
**Hit Dice:** 3d8
**Treasure:** Q
**Attack:** 1 bite (1-6) and 2 claws (1-4, 1-4) plus special
**Alignment:** Neutral evil
**Intelligence:** Average

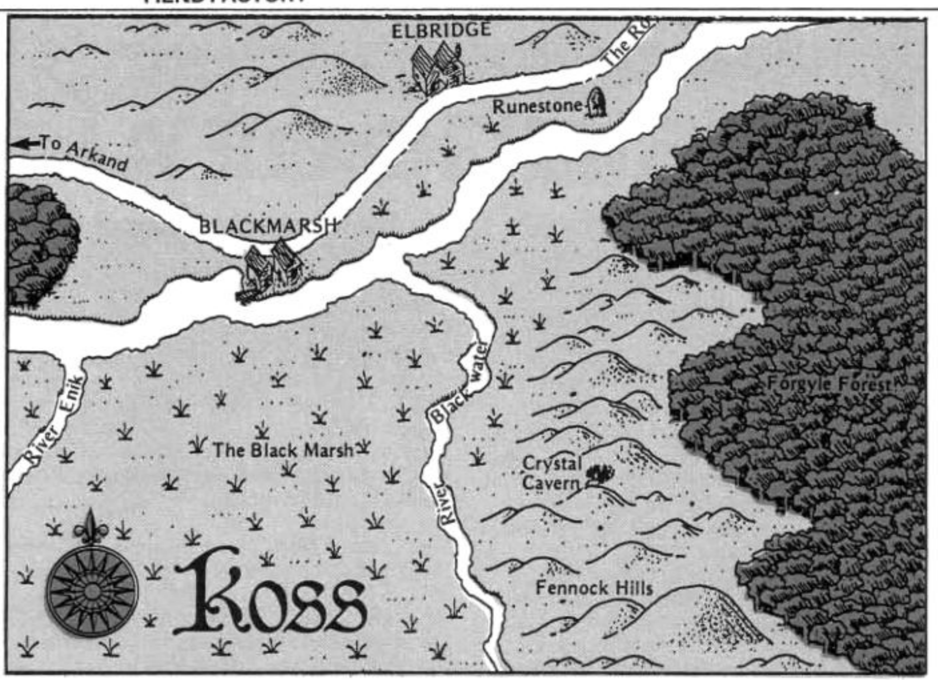
Les salamandres vertes sont des créatures humanoïdes ressemblant à des lézards, dont la peau glissante bleu-noir est couverte de taches pourpres. Elles sont amphibies et se trouvent habituellement dans les marais ou les grands lacs.

Au combat, la salamandre verte deviendra enragée et sécrétera de l'acide à travers les pores de sa peau. Tout son corps sera affecté et ainsi, toute personne mordue ou griffée subira 1 à 4 points de dégâts supplémentaires et aura 50% de chances que la zone affectée devienne inutilisable en 1 à 4 tours; cela durera jusqu'à ce que la guérison soit complète. Une fois une salamandre verte tuée, l'acide restera sur la surface de la peau pour 1 à 4 tours après et pourra être extrait à raison de deux fioles par tour.

Les salamandres vertes sont apparentées

les salamandres rouges normales et sont supposées provenir du Plan Élémentaire de la Terre.

Trois jours avant l'arrivée du groupe, une série d'attaques contre des bateaux de pêche a commencé. La première attaque n'a laissé que peu d'indices, à part d'énormes marques de griffes sur les restes de la coque. La deuxième rencontre a laissé un homme vivant qui a décrit les créatures responsables ; depuis lors elles sont appelées les rôdeurs des marais."




## SWAMP LURKER
### by Stuart Burch

**No Appearing:** 1-4/10-20
**Armour Class:** 7
**Movement:** 9"
**Hit Dice:** Depends on age (see below)
**Treasure:** Nil
**Attacks:** 2 claws 2-12 each, paralysis
**Alignment:** Neutral
**Intelligence:** Animal

Les rôdeurs des marais se trouvent principalement dans les marais, mais parfois, la nuit, ils s'aventurent sur des terrains plus secs. On sait que parfois ces créatures attaquent des fermes, s'en prenant au bétail pour se nourrir. Les rôdeurs des marais ont une forme humanoïde et mesurent environ 2,7 à 3 mètres de haut. Ils sont recouverts d'une masse de poils verts et visqueux. Les femelles mesurent environ 2,1 à 2,4 mètres de haut. Les jeunes naissent de pontes semblables à celles des grenouilles géantes et ont une forme serpentiforme, de couleur verte. Leur nombre de dés de vie dépend de leur âge ; 1 an : 1d8+1 ; 2 ans : 2d8+2 ; 3 ans : 3d8+3 ; 4 ans : 4d8+4 ; 5 ans : 5d8+4. Les rôdeurs des marais vivent ensemble en petites tribus d'environ 10 à 20 créatures. Bien qu'ils aient une intelligence animale, communiquant par grognements et hurlements, les personnages ayant une intelligence de 16 ou plus pourraient essayer de communiquer avec eux en utilisant le langage des signes, avec 60 % de chances de réussite. Lorsqu'ils sont rencontrés comme monstres errants, ils seront généralement en train de chasser. Leur habitat commun est les grottes, surtout si elles sont proches d'un marais. Lorsqu'ils attaquent une proie, ils utilisent d'abord leurs griffes. Le poison est fabriqué par un organe dans leur corps qui, après 1 à 6 utilisations, prend 12 tours pour se régénérer. Un jet de sauvegarde indiquera si un personnage est immunisé contre le poison ou mourra en 1 à 6 tours. Le regard paralysant est causé par leurs 2 yeux rouges qui immobiliseront toute victime à moins qu'un jet de sauvegarde ne soit réussi. Si la victime



échoue à ses jets de sauvegarde, elle sera immobilisée mais pourra voir et entendre ce qui se passe autour d'elle. Pour chaque point de constitution, il y a 2 % de chances par tour de détourner le regard. Les victimes peuvent être ramenées à la normale une fois que le rôdeur a été tué.

En raison de leur couleur et de la probabilité qu'ils surgissent soudainement du marais (capables de respirer sous l'eau ainsi que sur terre), ils surprennent sur un résultat de 1 à 4. La force de ces créatures est de 16 ou plus. Lorsqu'on se déplace à travers les marais, il est possible de voir un petit courant d'eau et des bulles d'air indiquant que ces créatures marchent au fond du marais.

Pour l'instant, le motif de ces attaques est encore inconnu. La raison derrière les actions des rôdeurs est double, mais les deux sont le résultat de l'arrivée d'une créature dans la zone. Le haineux silencieux a chassé les rôdeurs les plus stupides en s'attaquant à leurs jeunes et en tuant la nourriture naturelle des créatures. Les rôdeurs répondent simplement en migrant et en trouvant de nouvelles sources de nourriture - les villageois.

## SILENT HATER
### by John R Gordon

**No Appearing:** 1-8
**Armour Class:** 8
**Movement:** 12"
**Hit Dice:** 1+1
**Treasure:** Variable
**Attack:** 1-3, 1-3, sting 1-4 plus paralysis
**Alignment:** Chaotic evil
**Intelligence:** Low-average

Les haineux silencieux habitent des endroits sombres et humides. Ils détestent toute lumière et bonté, et méprisent toute vie. Ils cherchent à tendre des embuscades et à tuer des créatures, puis à sucer leur sang des cadavres. Le haineux a une pointe au bout de sa queue contenant un faible poison paralysant qui est efficace pendant 1 à 12 tours. Les haineux sont petits, mesurant seulement 90 cm de haut, et sont répugnants en apparence. Leur corps est mince et semble émacié, leur peau est pâle et presque transparente. La tête est bosselée et chauve avec des oreilles aiguës et pointues et de grands yeux blancs et aqueux. Les haineux ont des bouches ridées et sans lèvres, contenant une seule dent creuse avec laquelle ils sucent le sang. Tous ont une infravision de 36 mètres et un sens de l'odorat aigu. Les mains et les pieds sont palmés, ce qui permet au haineux de traverser des marécages infranchissables à seulement la moitié de leur vitesse. Si trois haineux ou plus se concentrent ensemble pendant 3 tours, alors un sort de *Terreur* sera spontanément généré.

Les haineux peuvent lancer un sort de *silence* à volonté, en un segment, qui durera aussi longtemps que la créature le souhaite, ou jusqu'à ce qu'elle soit tuée. Un sort de *dissipation de la magie* brise le silence pendant au moins 1 tour (après quoi il peut être repris). Les haineux peuvent se 'parler' télépathiquement entre eux, ainsi qu'utiliser la langue commune. Le silence empêche le lancement de la plupart des sorts et empêche évidemment la parole.



Les aventuriers peuvent souhaiter aider les villageois, mais si c'est le cas, la récompense en espèces sera faible. Les solutions pourraient être d'éliminer les rôdeurs des marais, ou de tenter de communiquer avec eux (voir sous rôdeur des marais) et d'agir en concert avec eux. Le groupe ne devrait pas connaître l'existence du haineux silencieux à moins que les rôdeurs ne les en informent ou qu'ils en rencontrent un. Les autres habitants du marais s'intéresseront gastronomiquement aux humains entrant dans leur domaine.

# JUST GOOD FIENDS

## What Makes an Interesting Monster, by Ian Marsh

Concevoir de nouveaux monstres et créatures pour que les aventuriers les rencontrent est une pratique bien établie dans le monde des jeux de rôle. Des milliers de nouveaux monstres ont été créés pour ces jeux, en particulier pour *AD&D*, et pourtant relativement peu d'entre eux sont publiés. *Fiend Factory* a couvert les monstres de *AD&D* depuis *White Dwarf 6* et des rubriques telles que *RuneRites* et *Starbase* les présentent de temps en temps pour *RuneQuest* et *Traveller* respectivement.

Pourtant, très peu de directives ont été données par l'un de ces supports sur ce qui constitue un bon monstre que le magazine considère comme méritant l'attention de ses lecteurs. Étant donné que *Fiend Factory* inclut désormais des contributions pour tous les systèmes de jeu de rôle, il semble être le bon moment pour développer les points qui sont pris en compte lors de la décision de la composition de chaque Fiend Factory.

Un bref coup d'œil aux monstres qui sont apparus dans les manuels de règles des jeux concernés et dans les pages de *White Dwarf* devrait servir à illustrer grossièrement ce qu'est un bon monstre. Cela ne signifie pas, bien sûr, que tous les monstres apparus dans les publications sont nécessairement le summum du monde des monstres. Les contraintes des rubriques régulières et les exigences du lectorat et des joueurs de jeux influent sur la qualité générale des nouvelles créatures et aboutissent parfois à l'inclusion de monstres moins exceptionnels. Comme guide sur le type et la quantité d'informations requises pour détailler une créature particulière, les références aux monstres établis sont d'une grande aide.



Tout d'abord, cependant, les différents rôles que les monstres sont censés remplir devraient être examinés. L'article compagnon de ce numéro, "*Monsters Have Feelings Too Two*", illustre comment les monstres peuvent être utilisés de différentes manières pour apporter plus de variété ; les concepteurs de monstres potentiels sont conseillés de prendre en compte ses sentiments. Selon le style de jeu que vous pratiquez, les créatures peuvent être conçues comme des 'machines à déchirer', de la chair à épée, des races sensibles distinctes, des animaux naturels 'inoffensifs' ou des curiosités ; chacun de ces éléments ayant de bonnes raisons d'exister en termes de jeu. Toutefois, pour *Fiend Factory,* tous ne sont pas souhaitables, à moins qu'ils ne possèdent une qualité unique qui les distingue des créations ordinaires. Le monstre le plus couramment rejeté par *Fiend Factory* est celui qui accorde peu d'attention à l'apparence et aux habitudes de la créature, mais qui détaille plutôt la classe d'armure, les attaques, les dégâts et les capacités spéciales : un maître de jeu créatif devrait reconnaître qu'un monstre représente plus que ses détails en termes de mécanique de jeu. Un tel monstre manque souvent d'informations requises pour l'intégrer dans le jeu et offre rarement une lecture intéressante.

Une faute surprenante est la description d'une nouvelle créature — ou plutôt l'absence de celle-ci. Ceux d'entre vous qui se souviennent des volumes de "*All the World's Monsters*" seront trop conscients de cette lacune et de la frustration qu'elle engendre en jeu. Pouvoir visualiser les créatures fantastiques fait partie de l'atmosphère des jeux de rôle. Les tables de création aléatoires sont souvent la cause première de cela — créant soit des monstres au look ridicule, soit se concentrant sur la mécanique. Il est très rare qu'un monstre généré sur ces tables s'intègre aussi bien qu'une créature spécialement conçue avec un monde de jeu à l'esprit. Bien que fantastiques, les créatures mythiques sont souvent un peu étranges elles-mêmes, il est donc bon d'essayer de visualiser la créature et de se poser la question vitale : 'Est-ce que je rirais si je la voyais ?' Si oui, alors retour à la planche à dessin. L'apparence d'un monstre devrait évoquer des émotions telles que la peur, le dégoût, l'admiration ou la sympathie.

Les originaux sont souvent conçus pour s'intégrer au ressenti d'un jeu — comme les canards de RuneQuest et limitent la quantité de soulagement comique qu'un nouveau monstre peut apporter : tous les jeux n'ont pas de place pour des 'garou-bananes'.

Les nouvelles créatures devraient également être 'complètes' pour le jeu pour lequel elles sont conçues. Bien que l'idée derrière un monstre soit plus importante que sa quantification absolue en termes de mécanique de jeu, pour donner une interprétation uniforme de la créature, toutes ses particularités devraient être exprimées dans la terminologie du jeu. Par exemple, décrire des pouvoirs spéciaux en termes de sorts, de psioniques ou autre plutôt que d'inventer un nouveau système pour eux ou de ne pas les décrire du tout ! Bien avant, dans *White Dwarf 6, Don Turnbull* a fait valoir que 'un monstre devrait soit être tuable, soit, s'il est effectivement immortel, devrait avoir un but spécifique autre que de massacrer les personnages des joueurs'. Cela reste vrai sept ans plus tard et les statistiques des monstres devraient donc être raisonnables, en adéquation avec celles de leurs pairs. L'apparence et les statistiques sont des préoccupations relativement mineures lorsqu'il s'agit de concevoir un monstre intéressant —

il est utile mais pas nécessairement vital de retranscrire une créature sur papier.
C'est plutôt la raison d'être du monstre et ses qualités et particularités uniques qui sont de la plus grande importance. C'est là que les capacités créatives du maître du jeu entrent en jeu. En donnant une raison originale à une créature, qu'elle soit faible et timide ou forte et terrifiante, il est possible de donner une existence tangible en trois dimensions à une créature bidimensionnelle sur papier.
Les informations de fond sur une créature dépendent largement du cadre du jeu pour lequel la créature est destinée.
Des bêtes de type *Ravenous Bug-Blatter* seraient inappropriées dans un cadre de fantasy arthurienne, mais seraient parfaitement à leur place dans un environnement de type *Toon ou Paranoia*. Le sérieux du cadre détermine l'effet qu'une nouvelle créature aurait sur celui-ci. Même si nous ne considérons que la gamme des jeux de rôle fantasy, il existe des différences notables de style — allant de l'environnement loufoque et zany encouragé pour *Warhammer*, en passant par les cadres polyglottes de l'univers *AD&D*, aux mondes de *Bushido* et *Pendragon*, liés à la société et au mythe presque sérieux de *RuneQuest*. Tout ce qui ne correspond pas au cadre, en étant incohérent avec les autres monstres et créatures, ne fera que détruire l'illusion de la réalité du jeu. Par conséquent, tout nouveau monstre devrait être considéré à la lumière de l'effet qu'il a sur le monde du jeu dans lequel il doit être intégré. Pour certains jeux, cela est facile à définir — ce sont les jeux de rôle dont le fond est déjà largement fixé : *Call of Cthulhu, le jeu de rôle de la Terre du Milieu* et même *Toon*. Tous ces jeux ont un caractère unique : les créatures de Cthulhu devraient inspirer terreur et répulsion à ceux qui les rencontrent, même si les créatures elles-mêmes sont faibles ; les nouvelles créatures *MERP* devraient s'intégrer aux œuvres de Tolkien sans perturber la saveur unique de la Terre du Milieu ; tandis qu'en contraste frappant, les créatures de *Toon* sont les bêtes sauvages et incroyables qui perturberaient un tel cadre sérieux. Des cadres définis encouragent à 'penser en harmonie avec l'environnement'. Les monstres et créatures qui évoluent dans une telle atmosphère sont beaucoup plus crédibles et beaucoup plus faciles à envisager pour le maître et les joueurs du jeu en raison de l'élément de connaissance commune. Inversement, il devient beaucoup plus difficile de penser à de nouvelles créatures appropriées ! Les systèmes polyglottes semblent avoir un avantage, dans le sens où 'tout est permis' — sérieux ou humoristique, probable ou improbable.
Pourtant, c'est cette diversité d'options qui constitue un obstacle à la créativité de nouvelles idées. Beaucoup des monstres créés pour *AD&D,* par exemple, se ressemblent beaucoup — les monstres tribaux en sont un bon exemple, ne sont pas des orcs mais le sont (si vous suivez ma logique). Malgré un arrière-plan, des notes comportementales, des détails complexes sur les sociétés et les habitudes, de tels monstres sont infructueux et inutiles parce que leur rôle dans le monde est déjà rempli.
L'exception à cela est dans l'introduction de plusieurs monstres tribaux uniques, tous engagés dans une grande contrepartie. L'exemple le plus familier est la relation entre les hommes, elfes, nains et orcs dans "Le Seigneur des Anneaux", ce qui est facilement extensible à d'autres races dans différents cadres. Cette disposition est familière dans d'autres œuvres littéraires — "Thomas Covenant", pour n'en citer qu'une — comme un élément d'intrigue commun, et les créatures tirées de la littérature de cette nature ont toujours tendance à mieux fonctionner ensemble, limitant leur présence aux adaptations des livres. Bien que "*White Dwarf*" couvre parfois de telles adaptations, elles sont des constructions relativement simples et provoquent beaucoup de débats quant à l'interprétation individuelle. Par conséquent, bien que ce domaine de développement ne soit pas interdit au concepteur de monstres en herbe, quelque chose d'un peu plus original trouve généralement sa place dans "*Fiend Factory*". Ce qui m'amène aux éléments finaux dans la création de monstres — le sujet et l'originalité. La plupart des nouveaux monstres sont de type individuel ou de petits groupes une fois que les créatures tribales sont mises de côté. Leurs équivalents mythiques sont les bêtes de légende et c'est vers des créatures comme le griffon, le Pégase et les harpies qu'un concepteur de monstres devrait se tourner. Chacune de ces créatures possède une caractéristique particulière qui la rend spéciale — l'élément qui devrait, si possible, être présent dans les nouveaux monstres. Cet élément d'originalité est le plus difficile à conseiller car, par définition, il est unique ! (Quiconque pourrait inventer des 'Potions d'Originalité' dominerait le marché !) Dans la plupart des cas, l'élément est suscité par des influences inhabituelles faisant partie de la capacité créative du MJ. Les romans de fantasy et de science-fiction sont une riche source non seulement pour les monstres que l'auteur a déjà imaginés mais aussi pour les influences subtiles qu'ils laissent derrière eux. Celles-ci ont tendance à ressurgir à une date ultérieure, toute trace de la source originale d'inspiration oubliée. Un régime varié de fantasy et de SF est préférable car il créera un mélange agréable d'éléments divers. Les superstitions et les anciennes croyances peuvent également fournir des idées : les joueurs de *AD&D* connaîtront sans doute le familier gardien du "*Fiend Folio*". Celui-ci est apparu à l'origine dans "Fiend Factory" et était basé sur le concept qu'un chat a neuf vies — dans le contexte des aventures *AD&D*, c'était un bon monstre.
Essentiellement, par conséquent, il n'y a que quelques points à garder à l'esprit lors de la conception d'un nouveau monstre.
Premièrement, il doit appartenir au jeu ou au monde du jeu pour lequel il est conçu, étant relativement crédible (étant donné que les jeux ont un cadre imaginaire). Deuxièmement, le monstre doit témoigner de la créativité de la part de son concepteur, étant plus que quelque chose de supplémentaire à tuer ou à piéger les personnages. Enfin, le concepteur doit considérer les effets de l'humour et/ou des bizarreries sur l'équilibre et l'atmosphère du jeu. À titre d'exemple, je voudrais representer un monstre *AD&D du WD61* qui est apparu dans un scénario que j'ai écrit. En raison des exigences d'espace, la créature était mal détaillée et donnait peu d'impression quant à ses capacités et pouvoirs exacts. Soyez indulgent ! La base du vampire psychique *(WD61* : vampire des bois) était le besoin d'un dispositif d'intrigue 'innocent' qui se laisserait manipuler par d'autres tout en étant parfaitement capable de résister s'il le choisissait. Ainsi est né ce vampire de la pensée... créature volant les pensées qui agissait altruistement — mais qui croirait ou ferait confiance à un bon vampire ?

## PSYCHIC VAMPIRE

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1 |
| **Armour Class:** | 5 |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 4 |
| **Treasure:** | Nil |
| **Attack:** | By spells only |
| **Alignment:** | NG |
| **Intelligence:** | High |

Les vampires psychiques sont des créatures pacifiques qui se nourrissent des schémas de pensée d'autres êtres. Ils sont originaires des forêts et sont souvent amicaux avec les autres résidents de la forêt, en particulier les dryades. Ils apparaissent comme des jeunes de sexe indéterminé, bien que les deux sexes existent. S'il n'était pas pour leurs traits plus humains, ils pourraient facilement être confondus avec des elfes. Ce point est souligné par leur habillement, qui est simple dans la conception et dans les teintes boisées. Leur rôle dans la forêt est très semblable à celui d'un consolateur pour les autres bêtes des bois. En conséquence, les vampires psychiques ont une affinité spéciale pour ces animaux et peuvent compter sur eux pour la protection et la compagnie. Les voyageurs égarés forcés de passer une nuit seuls dans la forêt sont également susceptibles de rencontrer des vampires psychiques, bien que, étant endormis, il est douteux qu'ils se souviennent de l'expérience. Les aventuriers fournissent habituellement une source d'expériences intéressantes et différentes pour le vampire. Les victimes qui ont beaucoup voyagé ou qui ont eu des expériences intéressantes dans leur passé peuvent bien inciter un vampire psychique à se mêler à la société humaine et à surmonter sa nature retirée.
Sa principale source de défense et d'attaque sont ses capacités magiques — avec lesquelles le vampire psychique peut piéger ou calmer ses victimes. Deux fois par jour, il peut utiliser les capacités de *dissiper la peur, résister au froid, invisibilité, parler avec les animaux et soigner les blessures légères*. Dans les forêts, le vampire psychique se déplace comme s'il utilisait le sort druidique *passage sans trace* — il a également les capacités d'un voleur de niveau 4 dans d'autres terrains. Son pouvoir spécial est un puissant sort de *charme* qui peut être utilisé deux fois par jour, mais agit comme le sort druidique *charmer personne ou mammifère* : il peut également fournir un lien entre le vampire et la victime permettant aux souvenirs et émotions d'être absorbés par le vampire psychique. La victime subit également une perte de mémoire temporaire pour une période égale à 21 - INT heures.
Un tel contact soulage également la victime de toute anxiété qu'elle aurait pu avoir — le vampire absorbe effectivement le problème.
Étant une créature des bois, il a aussi une connaissance limitée de l'herboristerie, et il utilise des extraits d'herbes appropriées pour détendre et apaiser ses victimes ; les teintures de ces herbes sont habituellement brûlées sous forme de bougie. S'il utilise des herbes et sa capacité de charme, le jet de sauvegarde est effectué à -2. Étant donné sa riche source de matériel — idées, aventures et expériences — et son charme naturel, un vampire psychique fait un bon orateur, forçant même l'auditeur le plus réticent à s'arrêter et à être diverti.

Fiend Factory *is a bimonthly column for readers' new creatures and monsters.*

# JUNGLE JUMBLE

## Rain-forest monsters for AD&D, by Geoffrey Carr

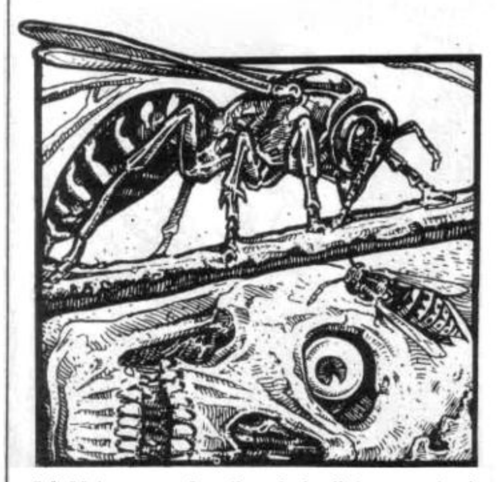
La forêt tropicale humide est seulement rarement utilisée comme cadre pour les aventures dans AD&D. Cela semble assez surprenant car, outre les contes de tribus perdues, de villes secrètes et de temples envahis par la végétation associés à de telles zones, la diversité de la vie dans la jungle permet à l'imagination du MD (Maître du Donjon) de se déchaîner. Des monstres qui ne sont pas écologiquement crédibles dans des climats plus tempérés semblent tout à fait naturels dans la forêt tropicale. Les sons étranges de périls inconnus tout autour devraient également être suffisants pour effrayer le courage de l'aventurier moyen avant qu'il n'ait parcouru 3 km !

### ARMY WASPS

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | See below |
| **Armour Class:** | See below |
| **Movement:** | 12" |
| **Hit Dice:** | 1HP |
| **Treasure:** | Nil |
| **Attack:** | 1 or 1-3 |
| **Intelligence:** | Animal |
| **Alignment:** | Neutral |

Les army wasps sont en effet une menace très dangereuse. Le premier signe de leur présence est généralement l'arrivée de deux ou trois grosses guêpes plutôt persistantes.

Ce sont des éclaireurs de la colonie et elles bourdonneront pendant un tour ou deux sans attaquer, puis disparaîtront. Les éclaireurs des army wasps sont à la recherche de proies, typiquement de gros animaux. Les éclaireurs retourneront à la colonie principale et effectueront une danse indiquant la distance, la direction, la taille et le nombre de proies, de la même manière qu'une abeille danserait pour montrer l'emplacement d'un riche parterre de fleurs. Dans



5 à 20 tours, en fonction de la distance entre le groupe et la colonie, un essaim de chasse arrivera. Celui-ci sera constitué de d20+40 wasps pour chaque grand animal (humain, demi-humain, animal de bât, etc.) dans le groupe. Les army wasps attaqueront au taux de 1 à 10 par tour contre chaque individu jusqu'à ce que tous les membres du groupe soient morts, ou que toutes les army wasps aient épuisé leur poison. Les boucliers et les bonus de dextérité ne s'ajoutent pas à la classe d'armure, bien que les bonus d'armures magiques s'appliquent. Chaque army wasp



attaquant est supposé utiliser son dard, qu'il réussisse ou non à percer la classe d'armure de son adversaire, une attaque infructueuse étant absorbée par l'armure ou les vêtements. Tout personnage piqué doit faire un jet de sauvegarde contre le poison une fois, pour voir si le poison est efficace contre lui. S'il réussit, chaque army wasp attaquant avec succès causera 1 PV de dégâts ; s'il échoue, 1-3 PV. Une army wasp ne peut attaquer qu'une seule fois, bien qu'elle ne meure pas après l'avoir fait.

Combattre les army wasps, une fois que l'essaim est arrivé, est pratiquement impossible sans moyens magiques.

Cependant, les personnages ayant une haute dextérité peuvent essayer d'écraser les army wasps qui se posent sur eux. S'ils remportent l'initiative lors d'un tour, ils peuvent tuer une army wasp par point de leur dextérité au-dessus de 14 avant qu'elle ne les pique.

Lorsqu'une créature a été tuée, les army wasps qui ont déjà utilisé leur dard commenceront à la démembrer, coupant de petits morceaux de chair et les transportant vers le site de la colonie où ils sont nourris aux larves. Il faudra environ 12 heures de lumière du jour pour dépouiller un cadavre humain jusqu'à l'os (les army wasps ne volent pas la nuit), mais il sera hors de portée d'un sort de *résurrection* dans une heure. La meilleure défense contre les army wasps est de tuer les éclaireurs (en supposant que quelqu'un réalise ce qu'ils sont). Certains attaques magiques seront utiles, mais les armes de frappe et les projectiles sont complètement inutiles jusqu'à ce que les army wasps se soient posées. Les personnages peuvent essayer d'attraper les éclaireurs en vol (lancer DEX ou moins sur un D20 pour en attraper un) en permettant à l'insecte un 'coup gratuit' avant de l'écraser. Cela ne s'applique pas contre les essaims, où une concentration suffisante est impossible.

La meilleure défense suivante est d'être loin lorsque l'essaim arrive, ce qui n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît dans une jungle dense.

Si le groupe se trouve à moins de 200 mètres du point où ils ont été localisés pour la première fois lorsque les chasseurs viennent pour eux, ils seront automatiquement trouvés. S'ils se trouvent dans un rayon de 400 mètres, les army wasps ont une chance sur quatre de les trouver, et dans un rayon de 800 mètres, une chance sur huit. Au-delà de 800 mètres, le groupe est en sécurité à moins qu'ils ne se soient déplacés vers le nid (dans la direction dans laquelle les éclaireurs sont partis).

Une colonie active d'army wasps se compose de 500 à 5000 ouvrières, d'un nombre similaire de larves et d'une reine. Leur cycle de vie est de 4 semaines, et à la fin de cette période, toute la colonie, ayant épuisé les proies dans une zone, s'envole vers une autre, à plusieurs kilomètres de distance.

Autre que l'arrivée des éclaireurs, le seul avertissement que le groupe est susceptible de recevoir sont les restes squelettiques des victimes précédentes ; une victime encore visible indique généralement que la colonie n'a pas encore migré. Si des aventuriers sont actifs dans la zone, de telles victimes passées pourraient avoir des trésors intéressants sur elles, en supposant que le groupe reste suffisamment longtemps pour les ramasser.

### VAMPIRE BATS

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1 (20-50) |
| **Armour Class:** | 8 (0) |
| **Movement:** | 3"/24" |
| **Hit Dice:** | 1 |
| **Treasure:** | Nil |
| **Attack:** | 1-4 plus special |
| **Intelligence:** | Animal |
| **Alignment:** | Neutral |

Les chauves-souris vampires sont assez courantes dans la forêt tropicale humide.

Elles ne voyagent pas en groupes, mais là où il y en a une, d'autres apparaîtront presque certainement plus tard. Les chauves-souris attaquent la nuit, choisissant toujours une victime endormie. Tout grand mammifère fera l'affaire ; elles n'ont pas de préférence particulière pour les humains, donc les animaux de bât peuvent également subir leurs attentions.

La chauve-souris se pose près de sa victime et rampe les derniers mètres jusqu'à elle.

Elle fait une petite morsure, généralement dans un membre, et lèche le sang qui en coule. Comme la salive de la chauve-souris contient un anesthésiant, une victime endormie ne se réveillera pas. La chauve-souris se nourrira pendant 1 à 4 tours, drainant un point de vie par tour, puis s'envolera. Les victimes ne sont normalement pas attaquées par plus d'une chauve-souris par nuit, car elles souhaitent conserver leur approvisionnement en nourriture.

Le matin, la victime constatera qu'elle a une coupure qui démange, mais à moins d'avoir des connaissances spéciales, elle ne réalisera probablement pas de quoi il s'agit. Elle ne remarquera pas les points de vie manquants à moins qu'ils ne dépassent 25 % de son total complet. Chaque fois qu'un personnage est attaqué par une chauve-souris, il doit faire un jet de sauvegarde contre le poison pour voir s'il y a une réaction allergique à la salive de la chauve-souris (le MD devrait le faire si la victime ignore l'attaque). S'il y en a une, il perd un point de constitution (qu'il récupérera) et effectue des jets pour les nuits suivantes avec -1 (-2 après la deuxième échec et la perte de constitution, etc.). Non traités, les points de constitution sont récupérés au taux de 1 pour chaque semaine complète que la victime est libre de l'attention des chauves-souris. Cependant, si un sort de *neutralisation du poison* est lancé sur la victime, ils seront récupérés

à raison d'un par jour jusqu'à ce que les chauves-souris attaquent à nouveau.
Enfin, les chauves-souris peuvent agir comme vecteurs de lycanthropie si celle-ci est endémique dans la région. Dans ce cas, de 0 à 5 % des chauves-souris seront porteuses, et une victime contractera la maladie comme si elle avait été mordue par un lycanthrope. Si plus d'une forme de lycanthropie est présente dans une zone, et qu'une victime malchanceuse est infectée par deux types différents, elle deviendra folle de manière permanente à la prochaine pleine lune.
Les chauves-souris vampires sont purement nocturnes et difficiles à détecter en raison de leur habitude de se poser loin de la victime et de ramper vers elle. Quelqu'un en garde nocturne devrait réussir un jet de détection de porte secrète pour remarquer l'arrivée d'une chauve-souris, à moins que toute son attention ne soit concentrée sur ses camarades endormis, auquel cas il pourrait manquer l'arrivée d'autres menaces.
Les chauves-souris vampires sont très difficiles à toucher en l'air (CA0), mais sont des cibles faciles au sol (CA8). Elles ne tenteront pas de se défendre, mais s'envoleront immédiatement si elles sont détectées, laissant à leurs assaillants seulement un tour pour essayer de les tuer.
Elles vivent en colonies et patrouillent dans un rayon d'environ 5 kilomètres autour d'une colonie, la défendant contre les intrusions d'autres chauves-souris. Elles ne tenteront pas de suivre un groupe au-delà de cette portée.



## QUETZL

**No Appearing:** 1-2
**Armour Class:** 3
**Movement:** 3"/12"
**Hit Dice:** 2+2 (5HD vs magic)
**Treasure:** Nil
**Attack:** 1-2 plus special
**Intelligence:** Semi
**Alignment:** Neutral

Le quetzl est un oiseau enchanté qui vit dans les parties les plus profondes de la forêt tropicale. Rarement vu par les hommes, il est encore plus rarement capturé. Un éclat de couleur iridescente spectaculairement belle est tout ce qui est généralement visible lorsque l'oiseau voyage à travers la canopée.
Les quetzls sont de piètres voleurs, mais possèdent certaines protections magiques qui les rendent difficiles à attraper. Leur plumage agit comme le sort d'illusionniste '*jet de couleur*' sur quiconque s'approche à moins de 6 mètres si l'oiseau choisit de déployer ses plumes à cette fin, et il y a 10 % de chances que l'effet (inconscience, cécité, étourdissement) soit permanent. Ils sont capables de lancer le sort de *porte dimensionnelle* une fois par jour, et de devenir *invisible* de la même manière ; ainsi, il se peut qu'il ne soit pas clair si une cage vide, par exemple, est réellement vide. Leur attaque de bec, cependant, ne fait que 1 à 2 points de



de dégâts, et est utilisé en dernier recours. Ils préfèrent essayer de s'échapper. La raison pour laquelle quelqu'un persécute ces magnifiques créatures est qu'elles sont précieuses. Les oiseaux vivants sont considérés comme des symboles de statut par les personnes aisées, en particulier les magiciens et les illusionnistes. Les jeunes, s'ils sont élevés à la main, peuvent devenir assez dociles et ne tenteront pas de s'échapper d'un propriétaire attentif, bien qu'ils ne soient pas connus pour se reproduire en captivité. Les oiseaux adultes ne peuvent pas être apprivoisés, mais leur plumage est utilisé pour faire des coiffes complexes par les femmes riches, et, entre les mains d'un magicien qualifié, peut constituer la base d'une *Robe de Couleurs Scintillantes*, bien que les plumes d'au moins 8 adultes soient nécessaires pour cela. Un nid de quetzl, s'il peut être trouvé, contiendra 2 à 5 œufs (25 %), des oisillons (50 %) ou des jeunes en âge de voler (25 %).
Les œufs ne peuvent pas être éclos artificiellement, bien qu'ils puissent avoir une certaine valeur en tant que curiosités.
Les oisillons et les jeunes en âge de voler peuvent être élevés à la main, leur nourriture principale étant les grands papillons hautement colorés de la canopée de la forêt.
Les oisillons nécessitent au moins 5 de ces papillons par jour, et les jeunes en âge de voler, 10, sinon ils mourront. Le reste de leur régime alimentaire peut être composé de viande ordinaire. Les jeunes oiseaux acquièrent leur plumage complet et leurs pouvoirs magiques à l'âge d'un an.
Les oisillons sont évalués à 500 gp, les jeunes en âge de voler bien développés à 750 gp et le plumage adulte intact à 1000 gp.

## APHRODITE'S NEMESIS

**No Appearing:** 1
**Armour Class:** 3
**Movement:** Nil
**Hit Dice:** 5-10
**Treasure:** Nil
**Attack:** Special
**Intelligence:** Non
**Alignment:** Neutral

L'Aphrodite's nemesis est un arbre très attirant. Il se dresse à environ 4,5 mètres de haut et porte des fruits globulaires argentés et bleus d'une beauté exquise, avec de 2 à 8 fruits mûrs la plupart du temps. Les fruits sécrètent des substances qui imitent les phéromones sexuelles humaines, et les adultes humains de chaque sexe seront presque irrésistiblement attirés, bien qu'ils ne puissent pas comprendre exactement pourquoi. Chaque personnage ainsi attiré doit ensuite réussir un jet de sauvegarde contre l'intelligence (d20, lancer INT ou moins pour réussir) ou manger un des fruits. Il ou elle trouvera que c'est la nourriture la plus délicieuse qu'ils aient jamais goûtée, et n'aura besoin de rien d'autre (même pas d'un autre fruit) à manger pour le reste de la journée. Aucun dommage apparent ne se produira sur le moment, ni, si les membres du groupe d'un seul sexe ont mangé, d'autres effets ne seront remarqués.
Cependant, si des personnages des deux sexes et de races compatibles ont mangé le fruit, ils commenceront à se mettre en couple par ordre de charisme, l'homme le plus attrayant avec la femme la plus attrayante, et ainsi de suite, à moins que des couples établis n'existent déjà, auquel cas ceux-ci seront maintenus.
Lorsque le groupe s'installe pour la nuit, chaque individu affecté doit réussir un jet de sauvegarde contre la sagesse. Les personnages réussissant le jet réaliseront qu'ils agissent sous l'influence du fruit et pourront maîtriser et contrôler leurs passions, ayant une idée des conséquences s'ils ne le font pas. Si un seul membre d'un couple réussit le jet de sauvegarde, l'autre deviendra de plus en plus passionné au fil de la nuit, malgré le rejet ou les explications et, avant l'aube, devra faire un dernier jet de sauvegarde contre la pétrification ou devenir fou. En réussissant ce jet, ils retrouveront leurs esprits et seront complètement normaux.
Si les deux membres d'une paire échouent à sauvegarder contre la sagesse, la nature suivra son cours. Le couple sera uni dans l'extase alors que la magie du fruit prend le contrôle des deux. Leurs corps commenceront à fusionner et à se lignifier, et des racines commenceront à pousser. Ils ne réaliseront jamais leur sort, mais les pousses vertes fleurissant le matin formeront un jour un nouvel arbre..



Les effets du fruit peuvent être contrés de la manière suivante : après avoir mangé et avant la transformation, le personnage peut être sauvé par un sort de *guérison de maladie, de soin ou de retrait de malédiction*. Une fois la métamorphose commencée, seuls les *sorts de soin ou de transformation du bois* sauveront la victime malheureuse. Bien sûr, *un souhait* pourrait fonctionner même après que la transmutation soit complète.
Le fruit de l'arbre est très recherché car il peut être utilisé comme base pour des potions d'amour (Philtre d'Amour), un fruit par potion, dans les 10 jours suivant sa cueillette. Les alchimistes paieront entre 150 et 200 gp par fruit mûr, bien que certains des plus scrupuleux aient été connus pour les utiliser pour créer leurs propres arbres.

| | Monster | Page | Source | Page | Fiend folio | 1d1000 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **1** | A'gallamiull | 94 | White Dwarf #42 | 30 | | 001 |
| **2** | Acrophids | 101 | White Dwarf #46 | 32 | | 002 |
| **3** | Akresh | 106 | White Dwarf #48 | 33 | | 003 |
| **4** | Amorph | 106 | White Dwarf #48 | 33 | | 004-006 |
| **5** | Antmen, Soldiers | 79 | White Dwarf #37 | 25 | | 007-009 |
| **6** | Antmen, Workers | 79 | White Dwarf #37 | 25 | | 010-020 |
| **7** | Anubi | 65 | White Dwarf #29 | 26 | | 021 |
| **8** | Aphrodite's Nemesis | 133 | White Dwarf #73 | 49 | | 022-025 |
| **9** | Argorian Wormkin | 66 | White Dwarf #29 | 27 | | 026-030 |
| **10** | Army Wasps | 132 | White Dwarf #73 | 48 | | 031-033 |
| **11** | Asrai | 59 | White Dwarf #26 | 24 | | 034-037 |
| **12** | Assassin Bug | 26 | White Dwarf #12 | 8 | 12 FR 75 | 038-040 |
| **13** | Banth | 7 | White Dwarf #5 | 9 | | 041-042 |
| **14** | Bean-Nighe | 81 | White Dwarf #38 | 15 | | 043-044 |
| **15** | Beggar-Louse, Giant | 75 | White Dwarf #35 | 27 | | 045-046 |
| **16** | Beggar-Louse, Marsh | 75 | White Dwarf #35 | 27 | | 047-048 |
| **17** | Beggar-Louse, Normal | 75 | White Dwarf #35 | 27 | | 049-050 |
| **18** | Beggar-Louse, Sand | 75 | White Dwarf #35 | 27 | | 051-052 |
| **19** | Beholder, Fuzzy | 6 | White Dwarf #5 | 8 | | 053-055 |
| **20** | Beholder, Steely | 6 | White Dwarf #5 | 8 | | 056-060 |
| **21** | Berbalang | 24 | White Dwarf #11 | 9 | 14 FR14 | 061-062 |
| **22** | Birch Spirit | 63 | White Dwarf #28 | 26 | | 063-065 |
| **23** | B'krath | 105 | White Dwarf #48 | 32 | | 066-068 |
| **24** | Black Annis | 82 | White Dwarf #38 | 16 | | 069-071 |
| **25** | Black Leech | 5 | White Dwarf #4 | 16 | | 072-080 |
| **26** | Blacklings | 97 | White Dwarf #44 | 30 | | 081-083 |
| **27** | Black Monk | 5 | White Dwarf #4 | 16 | | 084-086 |
| **28** | Black Orc | 5 | White Dwarf #4 | 16 | | 087-090 |
| **29** | Black Unicorn | 64 | White Dwarf #28 | 27 | | 091 |
| **30** | Blink Skeleton | 20 | White Dwarf #10 | 8 | | 092 |
| **31** | Blood Hawk | 3 | White Dwarf #2 | 20 | 15 FR37 | 093-100 |
| **32** | Blood Spore | 121 | White Dwarf #60 | 35 | | 101-105 |
| **33** | Bodach | 38 | White Dwarf #17 | 9 | | 106-110 |
| **34** | Bogles | 80 | White Dwarf #38 | 14 | | 111-115 |
| **35** | Bogy | 6 | White Dwarf #5 | 8 | | 116-120 |
| **36** | Bonacon | 55 | White Dwarf #24 | 26 | | 121-122 |
| **37** | Bonesnapper | 9 | White Dwarf #6 | 7 | 15 FR15 | 123-124 |
| **38** | Bragger | 21 | White Dwarf #10 | 9 | | 125 |
| **39** | Brain Suckers | 58 | White Dwarf #25 | 23 | | 126 |
| **40** | Brothers of the Pine | 46 | White Dwarf #21 | 22 | | 127 |
| **41** | Bug-Riders | 95 | White Dwarf #43 | 30 | | 128-130 |
| **42** | Bug-Riders, Giant Black Ant | 95 | White Dwarf #43 | 30 | | 131-133 |
| **43** | Bug-Riders, Giant 'Daddy Long-Legs' | 95 | White Dwarf #43 | 30 | | 134-135 |
| **44** | Bug-Riders, Giant Red Ant | 95 | White Dwarf #43 | 30 | | 136-137 |
| **45** | Bug-Riders, Wolf Spider | 95 | White Dwarf #43 | 30 | | 138-139 |
| **46** | Bugs, Armbane Bug | 122 | White Dwarf #61 | 38 | | 140-141 |
| **47** | Bugs, Buzzbug | 122 | White Dwarf #61 | 38 | | 142-143 |
| **48** | Bugs, Giant Mosquito | 122 | White Dwarf #61 | 38 | | 144-145 |
| **49** | Bugs, Gnaw Bug | 122 | White Dwarf #61 | 38 | | 146-147 |
| **50** | Bugs, Milead Bug | 122 | White Dwarf #61 | 38 | | 148-149 |
| **51** | Bugs, Stinger | 122 | White Dwarf #61 | 38 | | 150-151 |
| **52** | Bush Cat | 120 | White Dwarf #60 | 34 | | 152-153 |
| **53** | Cactus Cat | 125 | White Dwarf #64 | 41 | | 154-155 |
| **54** | Capricorn | 50 | White Dwarf #22 | 25 | | 156-157 |
| **55** | Carratriatuth | 90 | White Dwarf #41 | 29 | | 158 |
| **56** | Caraxe | 123 | White Dwarf #61 | 39 | | 159-160 |
| **57** | Carbuncle | 15 | White Dwarf #8 | 9 | 17 FR34 | 161-162 |
| **58** | Cauldron-Born | 45 | White Dwarf #20 | 24 | | 163-164 |
| **59** | Chameliad | 64 | White Dwarf #28 | 27 | | 165-166 |
| **60** | Chthon | 46 | White Dwarf #21 | 22 | | 167-168 |
| **61** | Cloocicus Simbiocicus | 15 | White Dwarf #8 | 9 | | 169-170 |
| **62** | Coffer Corpse | 16 | White Dwarf #8 | 10 | 19 FR11 | 171-172 |
| **63** | Cold Beast | 62 | White Dwarf #27 | 25 | | 173-174 |
| **64** | Couerl | 40 | White Dwarf #18 | 23 | | 175-176 |
| **65** | Creeper | 43 | White Dwarf #20 | 22 | | 177-178 |
| **66** | Crestcat | 78 | White Dwarf #37 | 24 | | 179 |
| **67** | Crimson Carpet | 101 | White Dwarf #46 | 32 | | 180-181 |
| **68** | Crystal Golem | 50 | White Dwarf #22 | 25 | | 182-183 |
| **69** | Cyborg | 6 | White Dwarf #5 | 8 | | 184-185 |
| **70** | Cyclops | 48 | White Dwarf #21 | 24 | | 186-190 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **71** | Cyclops | 6 | White Dwarf #5 | 8 | | 191 |
| **72** | Cynopard | 6 | White Dwarf #5 | 8 | | 192-193 |
| **73** | Dahdi | 22 | White Dwarf #10 | 9 | | 194-195 |
| **74** | Dame Verte | 102 | White Dwarf #46 | 33 | | 196-197 |
| **75** | Dark Bat | 75 | White Dwarf #35 | 27 | | 198-199 |
| **76** | Dar-Marn-Camac | 84 | White Dwarf #39 | 11 | | 200 |
| **77** | Darkhawk | 42 | White Dwarf #19 | 11 | | 201-203 |
| **78** | Death Snake | 5 | White Dwarf #4 | 16 | | 204-205 |
| **79** | Demon Wolf | 106 | White Dwarf #48 | 33 | | 206-207 |
| **80** | Demon, Imps | 7 | White Dwarf #5 | 9 | | 208-210 |
| **81** | Desert Orc | 124 | White Dwarf #64 | 40 | | 211 |
| **82** | Desert Raider | 27 | White Dwarf #12 | 9 | | 212 |
| **83** | Devil Dog | 25 | White Dwarf #11 | 10 | 26 FR20 | 213-215 |
| **84** | Diabolo | 103 | White Dwarf #47 | 32 | | 216-217 |
| **85** | Disenchanter | 10 | White Dwarf #6 | 8 | 27 FR26 | 218 |
| **86** | Dokon ou Dakon | 17 | White Dwarf #9 | 8 | 22 FR24 | 219 |
| **87** | Doombat | 29 | White Dwarf #13 | 12 | 27 FR19 | 220-221 |
| **88** | Dragon Dog | 33 | White Dwarf #15 | 24 | | 222 |
| **89** | Dragon Warriors | 47 | White Dwarf #21 | 23 | | 223 |
| **90** | Drainwing | 107 | White Dwarf #49 | 32 | | 224 |
| **91** | Dream Demons | 57 | White Dwarf #25 | 22 | | 225 |
| **92** | Driver Ant | 63 | White Dwarf #28 | 26 | | 226-227 |
| **93** | Droll | 4 | White Dwarf #4 | 15 | | 228-230 |
| **94** | Duergar | 82 | White Dwarf #38 | 16 | | 231 |
| **95** | Dune Stalker | 2 | White Dwarf #2 | 19 | 30 FR17 | 232-233 |
| **96** | Dungeon Master | 56 | White Dwarf #24 | 27 | | 234 |
| **97** | Eastern Skeleton | 21 | White Dwarf #10 | 9 | | 235-236 |
| **98** | Elementals of the Para-elemental Planes, Dust | 100 | White Dwarf #45 | 33 | | 237-240 |
| **99** | Elementals of the Para-elemental Planes, Heat | 100 | White Dwarf #45 | 33 | | 241-243 |
| **100** | Elementals of the Para-elemental Planes, Ice | 100 | White Dwarf #45 | 33 | | 244-247 |
| **101** | Elementals of the Para-elemental Planes, Vapour | 100 | White Dwarf #45 | 33 | | 248-250 |
| **102** | Empipath | 41 | White Dwarf #19 | 10 | | 251-252 |
| **103** | Energy Cyclone | 32 | White Dwarf #14 | 13 | | 253 |
| **104** | Enslaver | 47 | White Dwarf #21 | 23 | | 254 |
| **105** | Eye Killer | 13 | White Dwarf #7 | 10 | 35 FR67 | 255-256 |
| **106** | Familiar ou Guardian Familiar | 20 | White Dwarf #10 | 8 | 49 FR36 | 257-258 |
| **107** | Fay Stirge | 81 | White Dwarf #38 | 15 | | 259 |
| **108** | Fiend | 9 | White Dwarf #6 | 7 | | 260-265 |
| **109** | Fire Tongues | 99 | White Dwarf #45 | 32 | | 266 |
| **110** | Firffuffi'nnb | 92 | White Dwarf #42 | 28 | | 267 |
| **111** | Firvulag | 109 | White Dwarf #51 | 32 | | 268 |
| **112** | Flame Beetles | 123 | White Dwarf #61 | 39 | | 269-270 |
| **113** | Flying Fish | 18 | White Dwarf #9 | 9 | | 271-272 |
| **114** | Flymen | 51 | White Dwarf #23 | 13 | | 273-274 |
| **115** | Flymen, Artisans | 51 | White Dwarf #23 | 13 | | 275 |
| **116** | Flymen, Drones | 51 | White Dwarf #23 | 13 | | 276 |
| **117** | Flymen, Flyguard | 51 | White Dwarf #23 | 13 | | 277 |
| **118** | Flymen, Flymage | 52 | White Dwarf #23 | 14 | | 278 |
| **119** | Flymen, Northflies | 53 | White Dwarf #23 | 15 | | 279 |
| **120** | Flymen, Sandflies | 53 | White Dwarf #23 | 15 | | 280 |
| **121** | Flymen, Warriors | 51 | White Dwarf #23 | 13 | | 281 |
| **122** | Forest Giant, Eschel | 60 | White Dwarf #26 | 25 | | 282 |
| **123** | Forest Giant, Rancorous | 60 | White Dwarf #26 | 25 | | 283-285 |
| **124** | Forest Giant, Sentinel | 60 | White Dwarf #26 | 25 | | 286-288 |
| **125** | Forest-Brethren | 118 | White Dwarf #57 | 34 | | 289 |
| **126** | Four Horsemen of the Apocalypse, Ky (Supra-Lich) | 49 | White Dwarf #22 | 24 | | 290 |
| **127** | Four Horsemen of the Apocalypse, Lom | 49 | White Dwarf #22 | 24 | | 291 |
| **128** | Four Horsemen of the Apocalypse, Ogaa | 49 | White Dwarf #22 | 24 | | 292 |
| **129** | Four Horsemen of the Apocalypse, Samazan | 49 | White Dwarf #22 | 24 | | 293 |
| **130** | Frog Folk | 44 | White Dwarf #20 | 23 | | 294-296 |
| **131** | Gachragar | 128 | White Dwarf #66 | 40 | | 297 |
| **132** | Gazer | 32 | White Dwarf #14 | 13 | | 298 |
| **133** | Ggorulluzg | 84 | White Dwarf #39 | 11 | | 299 |
| **134** | Ghayrog | 119 | White Dwarf #57 | 35 | | 300 |
| **135** | Giant Bloodworm | 27 | White Dwarf #12 | 9 | 15 FR95 | 301-305 |
| **136** | Giant Caterpillar | 3 | White Dwarf #2 | 18 | | 306-307 |
| **137** | Giant Mole | 71 | White Dwarf #33 | 28 | | 308-309 |
| **138** | Giant Moth | 108 | White Dwarf #49 | 33 | | 310-311 |
| **139** | Giant Praying Mantis, Normal | 107 | White Dwarf #49 | 32 | | 312-315 |
| **140** | Giant Praying Mantis, Venomous | 107 | White Dwarf #49 | 32 | | 316-317 |
| **141** | Giant Sandcrab | 65 | White Dwarf #29 | 26 | | 318-320 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **142** | Githyanki | 27 | White Dwarf #12 | 9 | 43 FR41 | 321-330 |
| **143** | Glitch | 4 | White Dwarf #4 | 15 | | 331-333 |
| **144** | Gluey or Adherer | 12 | White Dwarf #7 | 9 | 9 FR44 | 334-335 |
| **145** | Goldeater | 7 | White Dwarf #5 | 9 | | 336-337 |
| **146** | Golden Beetle | 108 | White Dwarf #49 | 33 | | 338-340 |
| **147** | Goldfinger | 74 | White Dwarf #34 | 27 | | 341-344 |
| **148** | Goom | 38 | White Dwarf #17 | 9 | | 345-346 |
| **149** | Greater Raven | 69 | White Dwarf #32 | 26 | | 347-350 |
| **150** | Green Salamander | 128 | White Dwarf #66 | 40 | | 351-355 |
| **151** | Green Worm | 38 | White Dwarf #17 | 9 | | 356-360 |
| **152** | Greenman | 61 | White Dwarf #27 | 24 | | 361-362 |
| **153** | Grell | 26 | White Dwarf #12 | 8 | 46 FR45 | 363-366 |
| **154** | Gremkin, Black | 114 | White Dwarf #53 | 37 | | 367-368 |
| **155** | Gremkin, Green | 114 | White Dwarf #53 | 37 | | 369-370 |
| **156** | Gremkin, Red | 114 | White Dwarf #53 | 37 | | 371-372 |
| **157** | Gremlin | 6 | White Dwarf #5 | 8 | | 373 |
| **158** | Gremlin | 105 | White Dwarf #48 | 32 | | 374 |
| **159** | Grey Dominators | 112 | White Dwarf #52 | 21 | | 375-380 |
| **160** | Grey Sqaargs | 48 | White Dwarf #21 | 24 | | 381-385 |
| **161** | Grimp | 72 | White Dwarf #33 | 29 | | 386-387 |
| **162** | Gromit | 104 | White Dwarf #47 | 33 | | 388-389 |
| **163** | Guardian | 58 | White Dwarf #25 | 23 | | 390-400 |
| **164** | Gurgotch | 31 | White Dwarf #14 | 12 | | 401 |
| **165** | Gwyllion | 80 | White Dwarf #38 | 14 | | 402-403 |
| **166** | Halnass | 91 | White Dwarf #41 | 30 | | 404-405 |
| **167** | Heat Monster | 33 | White Dwarf #15 | 24 | | 406-407 |
| **168** | Heat Skeleton | 38 | White Dwarf #17 | 9 | | 408-410 |
| **169** | Helgost | 121 | White Dwarf #60 | 35 | | 411 |
| **170** | Hjort | 119 | White Dwarf #57 | 35 | | 412 |
| **171** | Hook Horror | 27 | White Dwarf #12 | 9 | 51 FR22 | 413-420 |
| **172** | Hound of Kerenos | 40 | White Dwarf #18 | 23 | | 421 |
| **173** | Howlers | 110 | White Dwarf #51 | 33 | | 422 |
| **174** | Hrussiall'k | 87 | White Dwarf #40 | 28 | | 423 |
| **175** | Ibem | 5 | White Dwarf #4 | 16 | | 424 |
| **176** | Ice Maiden | 32 | White Dwarf #14 | 13 | | 425-430 |
| **177** | Ice Mephit | 117 | White Dwarf #56 | 43 | | 431-433 |
| **178** | Igni Beetle | 123 | White Dwarf #61 | 39 | | 434-435 |
| **179** | Imorph | 18 | White Dwarf #9 | 9 | 52 FR64 | 436-440 |
| **180** | Imps, Fire Imps | 30 | White Dwarf #13 | 13 | | 441 |
| **181** | Imps, Molten Imps | 30 | White Dwarf #13 | 13 | | 442 |
| **182** | Imps, Smoke Imps | 30 | White Dwarf #13 | 13 | | 443 |
| **183** | Imps, Steam Imps | 30 | White Dwarf #13 | 13 | | 444 |
| **184** | Incubus | 57 | White Dwarf #25 | 22 | | 445-450 |
| **185** | Incubus/Succubus | 106 | White Dwarf #48 | 33 | | 451 |
| **186** | Inverse Monster | 20 | White Dwarf #10 | 8 | | 452 |
| **187** | Iron Demon | 7 | White Dwarf #5 | 9 | | 453-455 |
| **188** | Iron Pig | 26 | White Dwarf #12 | 8 | | 456-460 |
| **189** | Ivyix | 101 | White Dwarf #46 | 32 | | 461 |
| **190** | Javukchari | 79 | White Dwarf #37 | 25 | | 462-465 |
| **191** | K'ooriall | 84 | White Dwarf #39 | 10 | | 466 |
| **192** | Klagg | 90 | White Dwarf #41 | | | 467 |
| **193** | Kraada | 89 | White Dwarf #41 | 28 | | 468 |
| **194** | Krowks | 104 | White Dwarf #47 | 33 | | 469 |
| **195** | Kzin | 7 | White Dwarf #5 | 9 | | 470 |
| **196** | Lapidan | 25 | White Dwarf #11 | 10 | | 471 |
| **197** | Lauren | 23 | White Dwarf #11 | 8 | | 472-475 |
| **198** | Lich-King | 95 | White Dwarf #43 | 30 | | 476-477 |
| **199** | Living Wall | 12 | White Dwarf #7 | 9 | | 478-480 |
| **200** | Llort | 55 | White Dwarf #24 | 26 | | 481 |
| **201** | Loculi | 76 | White Dwarf #36 | 14 | | 482-485 |
| **202** | Magmite | 116 | White Dwarf #56 | 42 | | 486-487 |
| **203** | Mandrake People | 39 | White Dwarf #18 | 22 | | 488-490 |
| **204** | Man-Scorpion | 35 | White Dwarf #16 | 18 | | 491-492 |
| **205** | Manta | 6 | White Dwarf #5 | 8 | | 493-495 |
| **206** | Mara | 70 | White Dwarf #32 | 27 | | 496 |
| **207** | Marsh-Wiggle | 111 | White Dwarf #52 | 20 | | 497 |
| **208** | Melodemon | 45 | White Dwarf #20 | 24 | | 498 |
| **209** | Metamorph | 118 | White Dwarf #57 | 34 | | 499 |
| **210** | Miceman | 47 | White Dwarf #21 | 23 | | 500 |
| **211** | Mimble | 20 | White Dwarf #10 | 8 | | 501 |
| **212** | Mind Drain | 5 | White Dwarf #4 | 16 | | 502 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **213** | Mind Shadow | 117 | White Dwarf #56 | 43 | | 503 |
| **214** | Mindweb | 31 | White Dwarf #14 | 12 | | 504-505 |
| **215** | Minidrag | 68 | White Dwarf #30 | 27 | | 506-507 |
| **216** | Mite | 9 | White Dwarf #6 | 7 | 66 FR63 | 508-510 |
| **217** | Mobil Diss | 7 | White Dwarf #5 | 9 | | 511-512 |
| **218** | Morbe (or Semi-Dead) | 73 | White Dwarf #34 | 26 | | 513-514 |
| **219** | Muadaar Ul-Shaha | 85 | White Dwarf #39 | 12 | | 515 |
| **220** | Muryan | 67 | White Dwarf #30 | 26 | | 516 |
| **221** | Nasnas | 19 | White Dwarf #9 | 10 | | 517 |
| **222** | Necrophidius | 11 | White Dwarf #7 | 8 | 67 FR65 | 518-520 |
| **223** | Needleman | 8 | White Dwarf #6 | 6 | 67 FR79 | 521-525 |
| **224** | Night Rider | 37 | White Dwarf #17 | 8 | | 526-530 |
| **225** | Nightling | 69 | White Dwarf #32 | 26 | | 531 |
| **226** | Nightmare | 106 | White Dwarf #48 | 33 | | 532 |
| **227** | Nilbog | 10 | White Dwarf #6 | 8 | 67 FR65 | 533-540 |
| **228** | Ning | 2 | White Dwarf #2 | 19 | | 541-545 |
| **229** | Noegyth Nibin (Petty Dwarfs) | 126 | White Dwarf #65 | 40 | | 546-547 |
| **230** | Ogress | 35 | White Dwarf #16 | 18 | | 548-549 |
| **231** | Pazuzu | 106 | White Dwarf #48 | 33 | | 550 |
| **232** | Pebble Gnome | 34 | White Dwarf #15 | 25 | | 551-555 |
| **233** | Phooka | 82 | White Dwarf #38 | 16 | | 556-557 |
| **234** | Phraarkilloorm | 86 | White Dwarf #39 | 13 | | 558 |
| **235** | Phung | 40 | White Dwarf #18 | 23 | | 559 |
| **236** | Plantman | 36 | White Dwarf #16 | 19 | | 560-561 |
| **237** | Plentyn Nos | 113 | White Dwarf #53 | 36 | | 562-563 |
| **238** | Porphyr | 106 | White Dwarf #48 | 33 | | 564 |
| **239** | Psi-mule | 71 | White Dwarf #33 | 28 | | 565 |
| **240** | Psitan | 71 | White Dwarf #33 | 28 | | 566 |
| **241** | Psychic Vampire | 131 | White Dwarf #71 | 45 | | 567 |
| **242** | Puffball Plant | 101 | White Dwarf #46 | 32 | | 568 |
| **243** | Qothe | 69 | White Dwarf #32 | 26 | | 569 |
| **244** | Quetzl | 133 | White Dwarf #73 | 49 | | 570-571 |
| **245** | Quorggg | 91 | White Dwarf #41 | 30 | | 572-573 |
| **246** | Redcaps | 81 | White Dwarf #38 | 15 | | 574-575 |
| **247** | Rock Beast | 15 | White Dwarf #8 | 9 | | 576-580 |
| **248** | Rok-or | 116 | White Dwarf #56 | 42 | | 581-585 |
| **249** | Rover | 11 | White Dwarf #7 | 8 | | 586-590 |
| **250** | Rult | 105 | White Dwarf #48 | 32 | | 591-592 |
| **251** | Rusalka | 74 | White Dwarf #34 | 27 | | 593-594 |
| **252** | Russian Doll Monster | 34 | White Dwarf #15 | 25 | | 595-600 |
| **253** | Sand Demon | 99 | White Dwarf #45 | 32 | | 601-602 |
| **254** | Sand Golem | 124 | White Dwarf #64 | 40 | | 603-604 |
| **255** | Sand Sniper | 125 | White Dwarf #64 | 41 | | 605-606 |
| **256** | Sandman | 21 | White Dwarf #10 | 9 | 77 FR50 | 607-610 |
| **257** | Sea Dragon | 118 | White Dwarf #57 | 34 | | 611 |
| **258** | Servants of the Flame | 99 | White Dwarf #45 | 32 | | 612-613 |
| **259** | Shadow Demon | 30 | White Dwarf #13 | 13 | 78 FR25 | 614-620 |
| **260** | Shadow Goblins | 59 | White Dwarf #26 | 24 | | 621-666 |
| **261** | Sheet Phantom | 24 | White Dwarf #11 | 9 | | 667-668 |
| **262** | Shim-Shari | 66 | White Dwarf #29 | 27 | | 669-670 |
| **263** | Silent Hater | 129 | White Dwarf #66 | 41 | | 671-675 |
| **264** | Skandar | 119 | White Dwarf #57 | 35 | | 676-677 |
| **265** | Skullcatcher | 107 | White Dwarf #49 | 32 | | 678-680 |
| **266** | Slime Beast | 44 | White Dwarf #20 | 23 | | 681-685 |
| **267** | Smoke Creature | 4 | White Dwarf #4 | 15 | | 686-690 |
| **268** | Smoke Demon | 4 | White Dwarf #4 | 15 | | 691-695 |
| **269** | Sphex | 7 | White Dwarf #5 | 9 | | 696-697 |
| **270** | Spice Worm | 37 | White Dwarf #17 | 8 | | 698-699 |
| **271** | Spider Dragon | 111 | White Dwarf #52 | 20 | | 700-702 |
| **272** | Spikehead | 61 | White Dwarf #27 | 24 | | 703-705 |
| **273** | Spinescale | 1 | White Dwarf #2 | 20 | | 706-710 |
| **274** | Spook | 23 | White Dwarf #11 | 8 | | 711-720 |
| **275** | Spriggans | 81 | White Dwarf #38 | 15 | | 721-725 |
| **276** | Sprite Knight | 68 | White Dwarf #30 | 27 | | 726-730 |
| **277** | Squonk | 12 | White Dwarf #7 | 9 | | 731-733 |
| **278** | Sraim | 105 | White Dwarf #48 | 32 | | 734 |
| **279** | Ssrrpt'ck | 87 | White Dwarf #40 | 28 | | 735 |
| **280** | Stair Stalker | 18 | White Dwarf #9 | 9 | | 736 |
| **281** | Stalker | 106 | White Dwarf #48 | 33 | | 737-740 |
| **282** | Stinwicodech | 14 | White Dwarf #8 | 8 | | 741-742 |
| **283** | Stirge Demon | 67 | White Dwarf #30 | 26 | | 743-750 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **284** | Stong Toad | 128 | White Dwarf #66 | 40 | | 751-755 |
| **285** | Storm Demon | 105 | White Dwarf #48 | 32 | | 756-760 |
| **286** | Stormbiter | 41 | White Dwarf #19 | 10 | | 761-765 |
| **287** | Svart ou Xvart | 17 | White Dwarf #9 | 8 | 96 FR98 | 766-770 |
| **288** | Swamp Lurker | 129 | White Dwarf #66 | 41 | | 771-775 |
| **289** | Swulljagoor | 88 | White Dwarf #40 | 29 | | 776 |
| **290** | T'Ka-Boolk'na | 85 | White Dwarf #39 | 12 | | 777 |
| **291** | Tacharanid | 33 | White Dwarf #15 | 24 | | 778 |
| **292** | Tali Monster | 56 | White Dwarf #24 | 27 | | 779-790 |
| **293** | Tanu | 109 | White Dwarf #51 | 32 | | 791-795 |
| **294** | Tenser Beast | 35 | White Dwarf #16 | 18 | | 796-797 |
| **295** | Terithran | 29 | White Dwarf #13 | 12 | | 798-800 |
| **296** | The Ning | 2 | White Dwarf #2 | 19 | | 801-805 |
| **297** | Three-Headed Skrat | 28 | White Dwarf #12 | 10 | | 806-810 |
| **298** | Threep | 7 | White Dwarf #5 | 9 | | 811-815 |
| **299** | Throat Leech | 9 | White Dwarf #6 | 7 | 88 FR81 | 816-825 |
| **300** | Time Freezer | 34 | White Dwarf #15 | 25 | | 826-830 |
| **301** | Todal | 55 | White Dwarf #24 | 26 | | 831-832 |
| **302** | Tribe of the Stone | 23 | White Dwarf #11 | 9 | | 833-843 |
| **303** | Trist | 104 | White Dwarf #47 | 33 | | 844-845 |
| **304** | Trollkin | 103 | White Dwarf #47 | 32 | | 846-847 |
| **305** | Tunnel Crawler | 120 | White Dwarf #60 | 34 | | 848-850 |
| **306** | Turlung | 16 | White Dwarf #8 | 10 | | 851-852 |
| **307** | Tween | 14 | White Dwarf #8 | 8 | 91 FR52 | 853-860 |
| **308** | Typo | 5 | White Dwarf #4 | 16 | | 861 |
| **309** | Ullathimon | 93 | White Dwarf #42 | 29 | | 862 |
| **310** | Umpleby | 19 | White Dwarf #9 | 10 | | 863 |
| **311** | Unborn (or Manifestations of Evil) | 73 | White Dwarf #34 | 26 | | 864-866 |
| **312** | Undead Horses, Skeletal | 41 | White Dwarf #19 | 10 | | 867-868 |
| **313** | Undead Horses, Zombie-Like | 41 | White Dwarf #19 | 10 | | 869-870 |
| **314** | Undead Rats, Skeletal Rat | 75 | White Dwarf #35 | 27 | | 871-875 |
| **315** | Undead Rats, Zombie Rat | 75 | White Dwarf #35 | 27 | | 876-880 |
| **316** | Ungoliant: Queen of the Spiders | 49 | White Dwarf #22 | 24 | | 881 |
| **317** | Urchin, Black | 19 | White Dwarf #9 | 10 | 92 FR69 | 882 |
| **318** | Urchin, Green | 19 | White Dwarf #9 | 10 | 93 FR69 | 883 |
| **319** | Urchin, Red | 19 | White Dwarf #9 | 10 | 94 FR69 | 884 |
| **320** | Urchin, Silver | 19 | White Dwarf #9 | 10 | 95 FR69 | 885 |
| **321** | Urchin, Yellow | 19 | White Dwarf #9 | 10 | 96 FR69 | 886 |
| **322** | Vampire Bats | 132 | White Dwarf #73 | 48 | | 887-890 |
| **323** | Vampire Wolf (Coacula) | 68 | White Dwarf #30 | 27 | | 891-895 |
| **324** | Vanith-Vadiren | 96 | White Dwarf #43 | 31 | | 896 |
| **325** | Vily | 102 | White Dwarf #46 | 33 | | 897 |
| **326** | Volt | 12 | White Dwarf #7 | 9 | 94 FR96 | 898-900 |
| **327** | Vroon | 119 | White Dwarf #57 | 35 | | 901-902 |
| **328** | Warlock Cat | 21 | White Dwarf #10 | 9 | | 903-904 |
| **329** | Water Leaper | 43 | White Dwarf #20 | 22 | | 905-906 |
| **330** | Weed-Delvers | 78 | White Dwarf #37 | 24 | | 907-908 |
| **331** | Weed-Delvers, Octarni | 78 | White Dwarf #37 | 24 | | 909-910 |
| **332** | Weed-Delvers, Ryll | 78 | White Dwarf #37 | 24 | | 911-912 |
| **333** | Werefox | 42 | White Dwarf #19 | 11 | | 913 |
| **334** | Weresnake | 67 | White Dwarf #30 | 26 | | 914 |
| **335** | Whipper | 18 | White Dwarf #9 | 9 | | 915-918 |
| **336** | Whippersnappers | 111 | White Dwarf #52 | 20 | | 919-920 |
| **337** | Whirler | 16 | White Dwarf #8 | 10 | | 921-922 |
| **338** | Whispering Tongues | 63 | White Dwarf #28 | 26 | | 923-924 |
| **339** | White Ape | 62 | White Dwarf #27 | 25 | | 925-929 |
| **340** | Winter Kobolds | 60 | White Dwarf #26 | 25 | | 930-939 |
| **341** | Wirrn | 61 | White Dwarf #27 | 24 | | 940-944 |
| **342** | Withera | 13 | White Dwarf #7 | 10 | | 945-949 |
| **343** | Witherstench | 23 | White Dwarf #11 | 8 | 95 FR75 | 950-954 |
| **344** | Witherweed | 13 | White Dwarf #7 | 10 | 95 FR48 | 955-962 |
| **345** | Wodennian | 97 | White Dwarf #44 | 30 | | 963-964 |
| **346** | Wohk | 98 | White Dwarf #44 | 31 | | 965-969 |
| **347** | Wood Skeleton | 113 | White Dwarf #53 | 36 | | 970-979 |
| **348** | Wraith-Warrior | 74 | White Dwarf #34 | 27 | | 980-991 |
| **349** | Wrecker | 36 | White Dwarf #16 | 19 | | 992-995 |
| **350** | Wyrmlet | 70 | White Dwarf #32 | 27 | | 996 |
| **351** | Yelgs | 98 | White Dwarf #44 | 31 | | 997 |
| **352** | Zrunta Mountainheart | 89 | White Dwarf #41 | 28 | | 998 |
| **353** | Zwergind | 114 | White Dwarf #53 | 37 | | 999 |
| **354** | Zytra, Lord of the Mind Flayers | 72 | White Dwarf #33 | 29 | | 1000 |

# WHITE DWARF

Issue No.1 June/July 1977

50p/$1.50

The Science Fiction and Fantasy Games Magazine

**This Issue** ✱ THE MONSTERMARK Monster Malignity in D&D ✱ METAMORPHOSIS ALPHA Review and suggestions ✱ COMPETITIVE D&D An Introduction

# WHITE DWARF

Issue No.2 Aug/Sept 1977

50p/$1.50

The Science Fiction and Fantasy Games Magazine



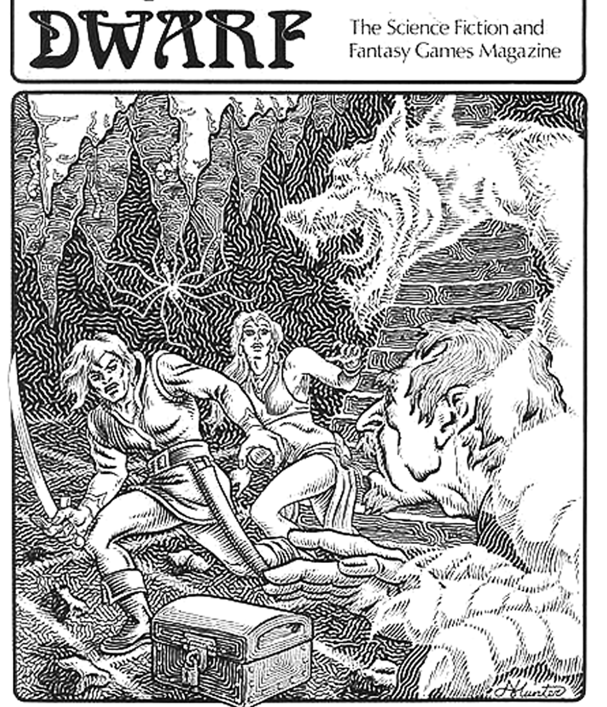
**This Issue** ✱ GREEN PLANET TRILOGY Analysis and Review ✱ THE MONSTERMARK Revised Monster Tables ✱ COMPETITIVE D&D Scoring

# WHITE DWARF

Issue No.3 Oct/Nov 1977

50p/$1.50

The Science Fiction and Fantasy Games Magazine



**This Issue** ✱ SOLO DUNGEON MAPPING Do-It-Yourself Guide ✱ COLOURING CONAN'S THEWS Figure Painting Hints ✱

# WHITE DWARF

Issue No.4 Dec/Jan 1977/8

50p/$1.50

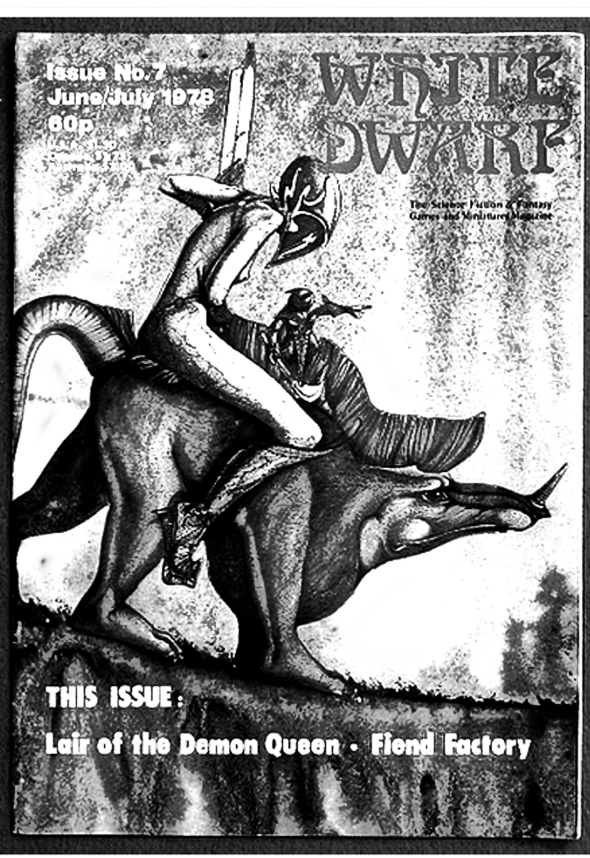
The Science Fiction and Fantasy Games Magazine

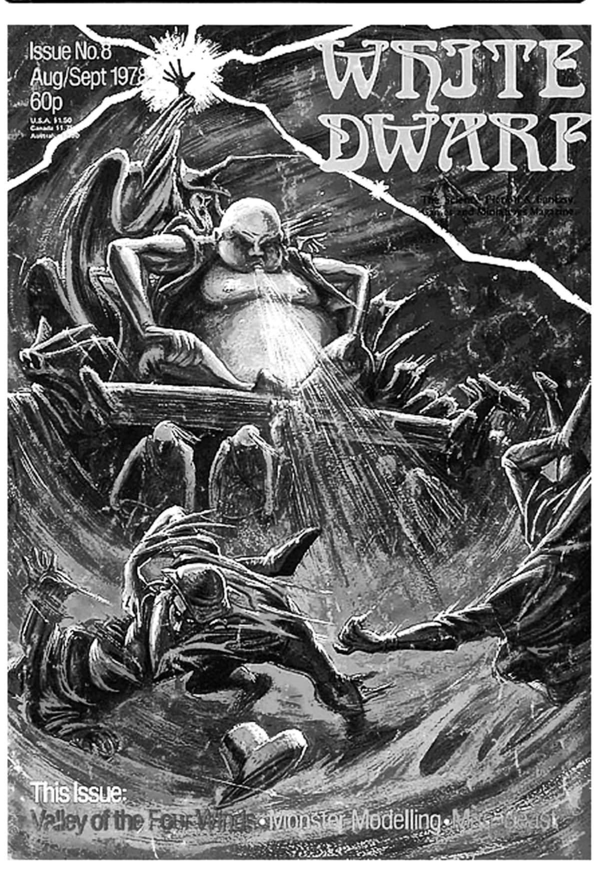


**This Issue** ✱ ALICE IN DUNGEONLAND A Carrollian Dungeon Adventure ✱ HYBORIA A History ✱ MONSTERS MILD & MALIGN Friends of the DM


WHITE DWARF
Issue No. 5 Feb/March 1978
50p/$1.50
The Science Fiction and Fantasy Games Magazine
This Issue
CHIVALRY & SORCERY Warfare and Wizardry
METAMORPHOSIS ALPHA Problems of Food and Water
FIGURES REVIEW Der Kriegsspieler


WHITE DWARF
Issue No. 6 April/May 1978
50p/$1.50
The Science Fiction and Fantasy Games Magazine
This Issue
THE FIEND FACTORY New Monsters
TRAVELLER SF Role-Playing
FIGURES REVIEW Archive Miniatures


Issue No.7
June/July 1978
60p
WHITE DWARF
THIS ISSUE:
Lair of the Demon Queen · Fiend Factory


Issue No.8
Aug/Sept 1978
60p
WHITE DWARF
This Issue:
Valley of the Four Winds · Monster Modelling ·


WHITE DWARF
No.23
Feb/Mar 1981
75p
THE SCIENCE FICTION & FANTASY GAMES AND MINIATURES MAGAZINE
WHITE DWARF
No 34
75p
THE SCIENCE FICTION AND FANTASY GAMES MAGAZINE
DROIDS
Robots in Traveller
TROUBLES AT EMBERTREES
An AD&D Epic Scenario
WHITE DWARF
Issue No.16
Dec/Jan 1979/80
60p
The Science Fiction & Fantasy Games and Miniatures Magazine
PATHS OF THE LIL
Gamma World Scenario
CHRONICLE MONSTERS
Thomas Covenant in D&D
WHITE DWARF
Issue No.19
June/July
75p
Canada $2.50
Australia $2.50
THE SCIENCE FICTION & FANTASY GAMES AND MINIATURES MAGAZINE